

電視遊樂雜誌社製作
全國第一本超級任天堂專業年鑑
SUPER FAMICOM
特輯
1
售價200元
諸神紀世高級戰術＋瑪俐歐秘技大全＝永久保存版
●65C816的震憾
SFC硬體解析
●擴大縮小的威力
軟體廠商開發秘話
●重捲軸的語言
雷莎出擊完全攻略
●I M BYTE RAM的實力
19部新作最新畫面
●32768色的感受
9 款發售中軟體介紹
Nintendo SUPER FAMICOM







YOU'VE GOT SFC POWER!

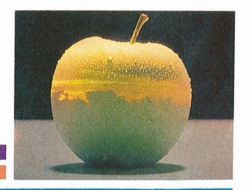
83年ＦＣ的登場引發了一場家用遊戲硬體的大革命，在瑪俐歐和勇者鬥惡龍等強勢軟體推波助瀾下，ＦＣ締造了4000萬台的銷售佳績。然而電玩軟硬體科技不斷再推陳出新，因此ＦＣ硬體的限制就造成了軟體廠商製作遊戲上的種種束縛。ＦＣ面臨了市場飽合與新陳代謝的時刻了！

87年任天堂公司順應家用遊戲軟體進化潮流，著手開發ＦＣ的次代機種SUPER FAMICOM終於曝光，在所有目光集中下的這部任天堂「世界性戰略」的機種時，這位天之驕子却遲遲不肯露面，發售日一延再延、規格上反反覆覆一再更改，ＳＦＣ引起所有關心它的人長久的焦慮和種種的揣測。

90年8月28日，在日本晴海「初心會」中ＳＦＣ正式決定發售日，二年來的不安與風風雨雨的謠傳，總算劃上了句點，11月21日的發售日，ＳＦＣ果真赴約而來。在花招百出的超級瑪俐歐和Ｆ－ＺＥＲＯ高速度臨場感的襯托下，ＳＦＣ創下了輝煌的戰果。

91年電玩歡樂永不嫌早，因此ＳＦＣ特輯也不能讓您久候。本次特輯收錄了ＳＦＣ至12月底前所發售的９部作品、近20款新作企畫、軟體廠商開發程式甘苦談，更細心編排了ＳＦＣ硬體特性與它的過去和未來。是否想一覽「瑪俐歐」的秘技大全，或是爲深入「雷莎出擊」魔境的肥肥貓捏把冷汗，還是要如何渡過「諸神紀世」的頭痛時分？本次的特輯熱情邀請您遨遊ＳＦＣ的歡樂世界。

ＳＦＣ編織的電玩夢想，正是本次參與特輯作業成員的動力來源，在寒冷的冬夜裡有著您的期待與作業小組的製作熱情。ＳＦＣ是最年輕的主機，它精湛演出、且永不妥協……。

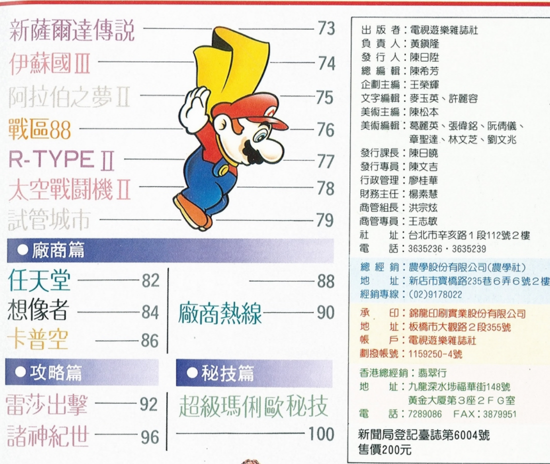


80年2月10日出刊

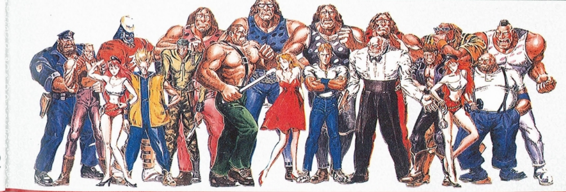
SFC特輯



目錄



出 版 者：電視遊樂雜誌社
負 責 人：黃鎭隆
發 行 人：陳日陞
總 編 輯：陳希芳
企劃主編：王榮輝
文字編輯：麥玉英、許麗容
美術主編：陳松本
美術編輯：葛麗英、張偉銘、阮倩儀、章聖達、林文芝、劉文兆
發行課長：陳日曉
發行專員：陳文吉
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗炫
商管專員：王志敏
社　　址：台北市辛亥路1段112號2樓
電　　話：3635236・3635239
總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
經銷專線：(02)9178022
承　　印：錦龍印刷實業股份有限公司
地　　址：板橋市大觀路2段355號
帳　　戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：1159250-4號
香港總經銷：翡翠行
地　　址：九龍深水埗福華街148號黃金大廈第3座2FG室
電　　話：7289086　FAX：3879951
新聞局登記臺誌第6004號
售價200元



超級任天堂年表



'87年9月9日 京都新聞刊載「16 bit的超級任天堂預定明年底發售」，這是新聞媒體首次報導超級任天堂的消息，還說它與任天堂具有互換性。

9月15日 讀賣新聞刊載「超級任天堂的價格預定是日幣2萬圓」。

11月 山內社長說：「考慮回收任天堂舊機種。」

'88年1月 在「日經電腦」的訪談中，任天堂回答：「CPU是65C 816、特別強化了畫面處理及聲音機能。」

7月 「Famicom通信」7/29號的任天堂廣報刊載「預定年內發售」。

9月 為備11月21日的正式發表會，並傳言開發中的軟體有3款、發售日是'89年8月。

11月21日 在京都的任天堂總公司正式發表超級任天堂樣品，雖然只是試樣品，卻與實際的一模一樣，只是它與任天堂並無相容性。另外，也展示了可以將SFC輸出變更成RGB的超級任天堂AV週邊。開發中的軟體計有「超級瑪俐歐4代」、「薩爾達傳說3代」以及未定卡名的兩款。主機預定'89年7月發售。

超級任天堂的1168天



肥肥貓和SFC

1987年

有關任天堂新機種的傳言滿天飛。

任天堂似乎要出16 bit 的主機。

要回收任天堂舊機種、2萬日幣以下、一年出10款軟體、'88年底發售、有互換性…。

肥肥貓開始研究出SFC專業書籍的可行性。

這，這是……

1988年 超級任天堂正式發表

據說任天堂公司將有重大的發表，肥肥貓立刻趕往京都任天堂總公司。



發售日是明年7月

價格尚未確定

無論聽或看都強力的機能

動畫拼合能力一級棒

16bit機種



從旋轉、縮小、擴大、縱橫部分轉軸等機能，即可想見超級任天堂的魅力



虛幻的互換轉接器



已出品的操縱器，按鈕位置與新產品截然不同。

按鈕比較多…



1989年 「延期發售」的壞消息傳出………

超級任天堂必須延到明年夏季以後才能發售。

任天堂今西先生

天呀！那我的購買計畫豈不泡湯了？

一直對超級任天堂發售深抱期望的肥肥貓，在受到「延期發售」的重大打擊之後，竟然將原已醞釀好的出刊企畫忘了八成左右。





←「戰鬥蜻蜓」正式改名「飛行俱樂部」。

↓「超級瑪俐歐4代」。

有柯拿米、泰德、萬岱等21家加入的軟體廠商發表作品。

茫茫然的樣子風塵僕僕地東奔西跑

小賣店特產「地球危機」

1990年6月

失意的肥肥貓所依靠的傳真機。



如果可以的話…

超級任天堂的發售日是11月21日，價格是日幣25000圓，軟體將在初心會上展示。

終於決定發售了？

這次真要做了。



重新燃起鬥志的肥肥貓。

8月 初心會開辦

Game Boy與任天堂的攤位前很冷清…

儘管會場裏人潮洶湧，還有不少老闆級的人物。但是肥肥貓還是設法進入人羣裏。

超級任天堂



在初心會上發表的超級任天堂主機。

然後11月……

為了避免混亂，大多用預售的。



據說肥肥貓的預約單是PC桑幫他取得的……

11月21日，肥肥貓利用薪水買了超級任天堂主機及2款軟體，從此他腦中應該可以想出新企畫了，但是實際上，他卻滿腦子瑪俐歐與F－ZERO的攻略方法，看樣子他只想當個玩家呢！

超級任天堂

超級任天堂年表

'89年4月 原本預定7月發售的，很可能延期，業者的推測以「11月發售」之說最多。

7月28日 在京都任天堂總公司舉行第二次發表會，廣報部長今西先生說：「因半導體不足，發售日最快也要1年以後。」而且，當初預定開發的互換機也已中止，任天堂舊機種的回收亦不了了之。而當時21家第三廠商，公開發表了「超級瑪俐歐」「戰鬥蜻蜓」的測示帶版。

'90年4月14日 朝日新聞刊載山內社長的談話：「發售時期是10～11月、價格約日幣2萬圓。」

5月 加入的軟體廠商達30家，軟體價格設定最高日幣8500圓。

6月21日 決定發售日為11月21日，價格含稅日幣25000圓，同時預定發售「超級瑪俐歐4代」之外的2款軟體，此時又多2家加入的軟體廠商，計畫生產主機30萬台。

8月中旬 為了避免一窩蜂搶購，任天堂要求百貨公司、玩具店或小賣店，請消費者用預約的方式購買。

8月28、29日 舉辦初心會，展示超級任天堂軟體。

11月1日 店頭開始接受消費者的預約。

11月21日 主機及2款軟體「超級瑪俐歐4代」「F－ZERO」正式發售。



1 性能優越



假面萊特軍團與ＦＣ的場合

我們腦袋瓜裏所使用的CPU是8位元的「6502」。

從此，8位元的時代已經跟不上潮流，而是16位元和32位元雄霸的天下，其實話不能這麼說喔。我想幾乎所有的電玩迷都是喜新厭舊的。

我們的朋友在全國有1,500萬人。大約16位元和32位元的CPU都因使用過度而出了記憶上的問題。我們的情形是因是最小的所以只能使用１Byte的指令。變成16位元和32位元的話，使用3 Byte和4 Byte的指令是小場面，可以使用以上這些東西。

因此，單純的想，即使做出相同動作指令的程式，我還邊絕對會變小。

結果用相同8 Mbit的ROM卡來做遊戲，對我來說由於記憶空間擴大，雖然可以豐富內容，但是若用SFC的話，因爲不是真的大的記憶體，立即享用的話，想要實現所設想的企畫可能要大打折扣了。V_3騎士並不算老，在有容量限制的家庭用遊戲機裏，邁向了16位元的世界。

這V_3騎士維持了世界的和平。



烏魯契拉軍團與ＳＦＣ的場合

住在M800星雲中，我們頭腦裏所使用的是一個叫『65816』的CPU，它是由6502進化而來的系統。

在假面萊特軍團連隊當中，我算是性能較差的，但是也不是那種沒有說話地位的角色。

如果要做出相同動作的程式的話，確實是要像我這種小小的記憶體。但是論到速度就和其他的遊戲主機有得拚啦。

我有F－1機的速度。所以能表示出很多的角色，當然不能表現出慢動作。

而且，在連隊中只能處理256的數，所以超過256的計算是必須清楚的。我們可以處理這256倍的65536爲止，所以並不麻煩。

順便再驕傲一下的是我的加法和減法可以在硬體上進行，如何呢？很厲害吧!?

總而言之，我們是多麼地優秀啊！你們應該清楚了吧！



CPU	
FC	SFC
8 bit訂製品（相當6502）	16 bit訂製品（相當65816）

CPU

簡單的說，CPU就是電腦的頭腦。而最大的區別是INTER的86系和MO-TOROLA的86系二種。

在SFC中使用的CPU將於別表中示之。

Bit和Byte

在電腦的內部完全是數據化化裝置。也就是用電壓的ON／OFF來執行與處理。ON／OFF換成數字１／０的是２進位，２進位的最小單位稱做一bit。

再者，整理這２進位的８個，則稱爲Byte。也就是１Byte＝８bit。

記憶

CPU就是記憶資料和指令的領域。因爲讀取／輸入是必要的，所以通常用RAM，在系統程式等讀取專用上也可以使用RO-M。CPU一次所處理的最大記憶量是依存在其CP-U能力。

ROM

ROM就是讀取專用的記憶體，即使電源切掉，資料也不會失掉，爲記憶超小型電腦控制的製品之程式而使用的。在PC爲BIOS等系統程式的記憶而使用。就連遊戲機的ROM卡中的ROM也使用它。

RAM

RAM是可以讀取/輸入的記憶體，以及記憶裝置的存取。在電腦中主要是爲記憶裝置。但是，因電源一切掉的話，資料會失掉，也可以用電池組b-ack-up。最好使用的是D-RAM，集積度高又便宜是其特徵。解答問題的速度在技術進步上已有改善。

2 動畫拼合很厲害





瑪俐歐先生與FC的場合

嗯，關於這個完全不能頂嘴，眞令人氣憤。確實較她的性能差也說不定，但是這在販賣之初具有與電動版遊戲並駕齊驅的性能。當作中國人最崇拜的電影角色，在美國最令人期待的未來之星，甚至未來女王也有可能。

如果考慮到這個的話，她具有再好的性能，若從現在電動版的遊戲機看來的話，那實在沒什麼了不起的。哈哈哈哈哈……。

若考慮到時代的方便性的話，我們的性能是很高的。

在「沙羅曼陀Ⅱ」切換展示的動畫拼合能力，超過界限數的動畫拼合能力所表示的高技術。我們也能有非常精彩的演出，不信？你看我們Ⅰ～Ⅲ代賣得不是很好嗎？



雷莎與SFC的場合

完全決定我的勝利的東西。

再怎麼說，我一畫面中128個，一線32個，能使用的大小從８×８、16×16、32×32、64×64中自由地選出。

32768色中每個點指定128色的設定。對這個她一畫面中64個、水平線８個、大小只有８×８，52色中每個點有４色，怎麼看也沒有得勝的希望。

試著限制動畫拼合能力的話，連X68000也難超過性能，而且角色絕不會若隱若現。

而我最厲害的是決定於自然的技術。雖然可以向不可能挑戰，但任何事都有根據。我在雷莎出擊中辦到了。

動畫拼合能力	
FC	SFC
（尺寸）８×８ （一個畫面表示數）64個 （水平一線表示數）８個	（尺寸）8×8·16×16·32×32·64×64 （一個畫面表示數）128個 （水平線條表示數）32個

※動畫拼合能力是８×８和16×16等大小的點（１個１個的點。畫面上的圖形和文字就是這些的集合）畫將這些在畫面中的任意場所移動、具動態的角色畫等顯示出來。

動畫拼合能力

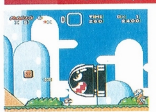
爲一張小的畫面組合並能簡單地執行順利的動態。在主要角色的表示上使用，也可以使用於大角色及代替背景畫面。

在「超級瑪俐歐」SFC好像有使用動畫拼合能力。

DOT(點)

是畫面上所能夠表現的網點。附帶地說明，在SFC有256×224dot。

3 畫面精緻







在FC的場合

任天堂的畫面尺寸是256×240bit，與同時期發售的遊樂器比起來，是有比較精緻一點。

雖然顏色只有52色，但是畫面也是多采多姿，所以還能享受到遊戲的樂趣。當然啦！如果能擁有像IBM PC那樣的才能，可以使用好幾萬種顏色，縱使沒有許多畫面，可是經有能力之程式設計師的努力，開發各式各樣的技術，也可以一起完成各種名作，到時候，衆人說不定會驚嘆說：「眞不愧是超越個人電腦畫質。」

坦白說，任何被認爲「不可能」的難題，我都會像不死鳥那樣不屈不撓地將之克服，這也是靠「嘔心泣血」的努力所致。

如今，超級任天堂的推出，確實帶給我很大的驚喜，當然，我應該更謙虛地感謝才對。

BG(背景)畫面	
FC	SFC
256×240 52色中4色 (捲軸)1面 (視窗機能)無 (馬賽克機能)無 (旋轉、擴大、縮小)無	256×224(無交錯時的解析度) 512×448(有交錯時的解析度) 32.768色(標準最大畫面色數)中256色 (捲軸)最大4面 (視窗機能)有 (馬賽克機能)有 (旋轉、擴大、縮小)有

※一般遊戲的視窗顯示裏，都有背景和得分顯示，而任天堂等遊樂器的話，是預作8×8點的圖畫，再透過組合的方式而做成一張畫面。

擴大、縮小、旋轉

所謂「擴大、縮小」，是指所有畫像的變大或變小。而「旋轉」則是指角色或背景可以自由地旋轉的機能。在超級任天堂的遊戲「飛行俱樂部」「F-ZE-RO」中，使用到此種機能。

馬賽克

這是一種在畫像資訊中加入數位處理，而產生各種效果的手法。在電視節目中常出現這種效果。

捲軸

這是任何一種遊樂器必有的機能，因爲藉由此種機能，才能移動畫面。

在SFC的場合

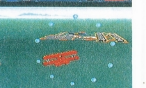
說實在的，超級任天堂在家庭用的遊戲機之中，可算是擁有天才性能的機種。

這絕不是誇大其詞，因爲它具有好幾種畫面模式，可以讓玩家從中選擇自己喜好的玩法。通常在256×224點中，可使用32點，768色中可使用256色，並且分成2畫面。不過透過不同的場合，還可以將畫面分割成4畫面，甚至使用2048色呢！

除了上述令人驚嘆的性能之外，它還有旋轉、擴大、縮小等功能，眞能使人愛不釋手呢！

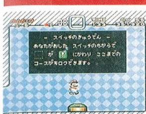
另外，由於超級任天堂還擁有馬賽克機能，所以表現力可以擴到無限大，光是這一點，就足以構成吸引人的魅力了。







4 記憶力驚人





如果是任天堂的話

任天堂的主記憶體容量只有4K BYTE雖然從過去到現在，都只擁有少量的容量，誠如CPU說明中所言，即使只有少量記憶體可供使用，也在足夠範圍之內。而且，硬體實在便宜！

當然，使用者仍嫌其不足，引以爲患者，亦可利卡帶本身中RAM的搭載，以作補正之用。

若就當時的半導體市場爲考慮基準，勉強增加某機能裝置，必定得提高定價不可，但是實際上推出的軟體也不算貴。

即使是ROM卡帶，祗要利用軟體更換器，便可無限量增加；即使是生產8M的RPG卡帶，因爲任天堂它擁有各種遊戲ROM的組合，故此大大的提昇遊戲故事的延續、延展性。單就這一個特性，足讓人大嘆不如吧了吧!?

較他廠牌的畫面而言，記憶容量的確是少之又少。然而，對於大量的記憶處理能力，亦令人心存質疑。如此，還是便宜價格最爲實在。

如果是超級任天堂的話

我是超級任天堂，擁有32倍的任天堂的128K BYTE之記憶容量喔。也就說我有這麼多的記憶能力。雖被喻爲天才，在記憶的能力上，我可是有過目不忘的自信，絕不輸任何一個人。

7年前的市場如何，不可得知。唯知今日市場上，1Mbit D-RAM乃供多於需，爲此，價格大幅下跌。

因此緣故，才能促使日幣25,000之超低價的夢想實現。

電視遊戲的製作，並非就是愈長篇大幅愈好；倘若品質稍嫌差者，即容易成爲滯銷品哈！

也曾提起過RPG。譬如說，制定多角色式遊戲的情況之時，假設1位玩家需要1K BYTE，則任天堂的記憶容量的4K BYTE 最多祇能提供4位玩家的容量，不是嗎？

針對上述缺點，我是絲毫不引以爲憾。以我的記憶量，即使是64人遊戲，也僅是原容量的一半而已，輕而易舉。

畫面亦愈加綺麗豐富。無可厚非，我當然也大量地使用記憶性能。除此之外，多畫面多作用的使用能力，更非他人所能相比較的吧！

記憶容量	
FC	SFC
4K BYTE(S-RAM)	1M bit(D-RAM)

按常理，K乃是指10的3次方；而M即是10的6次方。但，在2進位的電腦世界裡，2的10次方等於1024是謂1K；2的20次方等於1048576，是謂1M。

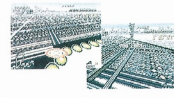
即使在ROM卡帶上記載的是4M bit，常常會造成讀法上的困擾。基此緣由，都改讀M爲兆；即是把1M改讀爲1兆bit之讀法，比兆大的單位，尚有10^9的千兆及10^{12}的兆兆。

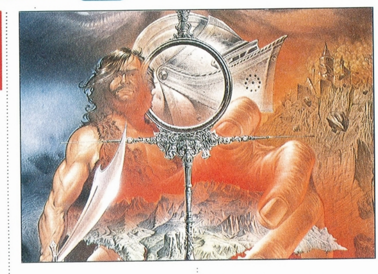
音聲合成

利用電腦處理，達成模擬人、物聲音的重現效果。

5 音效很迷人







在任天堂上聲音

一般任天堂所使用的音聲器材名爲PSG。它可以同時間內使３種不同的聲音毫無參差的呈現出來。

這種裝配原始於遊戲硬體間的大型電動機台。那個時期裡，幾乎完全沒有兼具音樂演奏效果的出聲器。最近却搖身一變成爲熱門題材。

當時，因供應十分缺乏之故，也曾聽說藉此大大撈了一筆，發其財者，不在少數吔！

因爲原限遊戲硬體間的大型電動機台的使用，它具備相當優良的性能呢！

果然不假，最近連小鋼珠店也廣泛地使用它。因爲它非但是操縱管理簡單，而且在CPU上並沒有增添多少的負擔。眞是既經濟又實惠。

當然，在價格方面若是能再便宜一些的話，則非常適合於家庭音響的。

除此之外，尙有高速變調裝置的聲音合成機能，及內藏雷射效用的ＦＭ音源。就是如此地把原來的聲音毫不失眞地重現出來。

即使是機車族，以PCM8音等的音量「噗」「噗」喧囂著。記憶力在秒速數公里的飛車中亦能展露無遺。用在遊樂器上的確是奢侈了些呀！

話說如此，雖說遊樂器，亦應有像一般電動版硬體，能輸出優美的音質。

在超級任天堂上聲音

超級任天堂的音效機能的確令人十分震驚。即使是在街坊遊樂器店的大型電動遊樂器亦無法實現如此棒的音效。收集自然原來的聲音，然後就原聲毫不矯飾地呈現而出。眞不賴吧！

更難得是有８個選擇頻道。想做到一個人的演唱會都可以的啦！

誠然，爲音效它使用了爲數不少的記憶能力。但是，單音效專屬的容量總共有64K BYTES之多，根本無用操心。倘若想要有好的音效則非得如此耗費不可。好的機器一定要有好的音效！

除上述外，聲音的定位有256 階段之多，故不同於以往左右分離的音響。完全展現出立體音響應有的音質特色及效果。更由於是內藏式的組合，更提高原音輸出的功效。

PSG或是FM並非效果不同。只是遊戲時的迫力感是十分重要的。爲此，倘或使用原音模擬的話，迫力十足的臨場感及機車族的聲音都可淸晰聽之。

近日來，大型電動遊樂器仍屬原音模擬最爲受歡迎。不僅如此，從現在起應該是原音模擬的時代了！

音效	
FC	SFC
短形波 2 聲 三角波 1 聲	8 聲同時發音 16bit PCM 256定位

※所謂ＰＳＧ是指遊戲主機裏的一種音源裝置，可同時發出３個矩形波音與雜音。

原任天堂乃利用高強度變調之簡單聲合成機能，呈現類似人聲及類似鼓聲頻率之擬聲。然而，新的超級任天堂則非模擬聲音，而是呈現幾近原聲之音效。

ＰＣＭ

將實際聲音以一定單位、時間加以分割；利用Ａ／Ｄ轉換器予以整理記錄。亦即預先取樣記錄方法。故此，當輸出時，聲音可經Ａ／Ｄ轉換器呈現；而且因爲已事先有原音的取樣，所以無論是多麼複雜的聲音，皆可如同原聲音般再現。

特殊效果音

一般數位合成樂器，須裝置迴音或殘響音效等的補助器材，方能展現厚實無雜音的聲音，聽起來才更接近自然聲音。在「超級瑪俐歐世界」就是使用此技巧 。

EJECT裝置

無論任天堂或超級任天堂都有此安全裝置，是爲了使ＲＯＭ卡帶能夠安全取出。亦即圓滑又不損壞挿槽將卡帶取出。

6 設計新穎





在任天堂上使用的時候

實在是太遜了吧？眞遜到連一點眼光都沒。好像是你的便當盒般的大小，叫人覺得怪單薄的！

改了吧！想一想我年輕時代吸引女孩模樣的英姿，對！就這樣。

控制器也和本體合而爲一。嗯…！很符合現代住宅須知的條件吧！

然後，設定按鈕變得更大更好操作。如此一來，連同向來自以爲是的玩家玩時，「沒什麼了不起嘛！」一掉以輕心便會吃以重重的反擊，被打得頭破血流。嘻嘻嘻。

而且，卡帶裝置有彈性開關，從此更不需要費力地把卡帶取出。使得卡帶的取換變得更加簡單。

控制器上附裝有麥克風，你也可以隨興而起，隨著BGM來一曲卡拉ＯＫ大對決。而且玩某些遊戲時，麥克風可輸入聲音指令呢！

不管事態如何，總不能叫我輸給那些小毛頭吧？

在超級任天堂上使用的時候

甭說了。正著看倒著看，當然是我的式樣設計遠較勝一籌的事實是不容置疑的。

首先，把非必要的裝置完全拆除成簡易造型。簡易＝最好。知道嗎!?蠢！

即使在控制器上附裝有麥克風，可供充當卡拉ＯＫ使用。但是，玩的時候，又有誰唱過歌呢？笨噢！

我呢？就不一樣嘍！因爲操縱器是採分離式的。所以即使是故障了也無須連本體一起，送去修理。

而且，違論任何一種遊戲均可適用。每一個按鈕均標以Ａ、Ｂ、Ｘ、Ｙ、Ｒ、Ｌ並各有不同顏色表示。

設定開關亦或和卡帶相連接的接觸面，也都相當穩密合適。

哎，更重要的是我的輸出端子。不論是ＲＦ・ＡＶ影像・Ｓ・ＲＧＢ均可按需要接續。用家中的電視機亦可享受新鮮美麗的畫面喔！

故此，衹要配合自家電視機使用合適的電纜來接續的話便可。

請注意！請注意!!

時代已邁向高科技年代了。而且各式各樣的遊戲機器的求新求變，不正是與時代不謀而合嗎？

尺寸	
FC	SFC
（寬）150mm （長）210mm （高）40mm	（寬）200mm （長）242mm （高）74mm

介面組件

連接ROM卡帶與超級任天堂的安全帶及其他周邊設備。其接觸面若未能完全吻和地接觸則ROM就無法接續得好，更容易產生異動。

ＲＧＢ輸出

電腦是以３種基本色爲主輸出。也就是說，螢幕上出現的彩色畫面是根據Ｒ、Ｇ、Ｂ的３種訊號所構成的影像。是行家者看了畫面必定明瞭，以３色原所組成的影像，要以Ｒ、Ｇ、Ｂ的輸出效果在電腦輸出時，畫面最淸新亦富美麗的變化。而且，Ｓ輸出與電視的輝度信號的輸出是各自獨立的運作，故可使畫像在毫無斑點及朦朧不淸等顧慮之下，淸鮮再現。但是，若將電視訊號或ＲＦ訊號在ＲＧＢ訊號輸出時，合而爲同一訊號線輸出時，則各訊號間因相互產生干擾之故，爲此，畫像的畫質會較差劣。

開發者的話

所謂「ＳＦＣ」是比「ＦＣ」更奢華的遊樂器。

創造ＳＦＣ者——上村雅之

任天堂株式會社　製造本部開發第二部長

負責ＦＣ主機、ＦＣ軟體的開發，也參與ＳＦＣ的開發。



想做更好的東西

——大概從什麼時候開始有了SFC的構想？

上村：在SFC之前就有disk系統了。其次是NES。

那麼，若從硬體外緣做起的話，我當然希望下次能做出更好的東西，也就是說SFC機器的構想在這之前就有了。

因此，好不容易才於二年前進入發表階段，但那時才在檢討是否保有 FC 與其互換性。

——所以到了今年最後決定說明書、發售；然而從開發之外來看它與FC的不同，到底在哪裏呢？

上村：對各種不同立場的人來說，即使大家各有不同的看法，但仍然是以擴展影像機能的表現上為主吧！

這是FC所無法辦到的。而對於負責影 像工作的人來說，在FC上所能使用的色數實在太少，實在有巧婦難為無米之炊的感覺。

而且在製作角色方面，想要９個以上一排橫向排列從沒有辦法做到。角色也會恍忽不明，有部份欠缺的情形。而對這些不滿意之處，SFC卻能一一克服。

——影像的不同之處是一目瞭然。

上村：還有擴大、縮小、旋轉的特殊效果。這些是ＦＣ所沒有的。

展現SFC模樣

——「超級瑪俐歐」和「F-ZERO」不僅是影像，在音聲方面與目前的遊戲比較，在技術上進步不少。

上村：從發表SFC開始，我們也有了一種深刻的認識，那就是，即使在ＦＣ能做的遊戲，用SFC也並非全都能做的。

而不論是做聲音、影像，SFC與FC比起來，它絕對能表現出來，在ＦＣ無法做到的，它卻能辦到，而這些對實際使用者造成什麼程度的阻礙，現在還不知道。

在ＦＣ不設這樣的遊戲，只有SFC有這種滿足感相信是令人愉悅的。

SFC的可能性

——在玩「超級瑪俐歐」、「F-ZERO」時覺得很棒，仍然想完全發揮出SFC的機能。不論如何，要從剛發售的軟體試起。那麼完全發揮SFC機能的軟體什麼時候發售呢？

上村：還是看看前面的例子。



以任天堂的例子來看，約在硬體發售後二年半左右會推出第一款軟體。

——即使想針對使用者做做看，其可能性雖如前面所提到的有這個意願，例如其一的可能性是考慮軟體的等級，以及考慮到MEGA數。

像「沙羅曼蛇Ⅱ」或「七龍珠Ⅳ」等在FC相當有力的軟體雖然有，但卻是４Ｍ的。而SFC已進入了８Ｍ的時代了。

上村：有關Ｍ數問題是相當困難的。各家公司都有營運上的理由。技術方面Ｍ數只有那些可能的因素。軟體的發售上，卻無法付以高價位

奢侈的遊戲機嗎？

——從開發的角度來看，ＦＣ和SFC的市場因應有不同嗎？

上村：這個我也只是聽說而已(笑)。SFC在過去已發表過多次發表會，一直到去年11月20日才正式發售，這中間會是硬體自信心不夠嗎？

——這怎麼說呢？

上村：例如美國掌上型遊戲機，從2600變成5200，5200的畫面和聲音卻實是漂亮，但價格太高，這是誰也不會買的。

這還僅是家用遊戲而已，還沒有固定。因為和其他玩具一起並列考慮。因為有這些經驗，所以即使SFC已到了發售階段，但仍妾身未明。使用者的感覺抓不住。

——購買者的反應不錯。

上村：ＳＦＣ和FC比起來，算是一種奢侈的遊戲機。ＳＦＣ的遊戲，只能在SFC玩，而容得下ＦＣ所不容許的，這就是可以在使用者之間拓展與流行的趨勢。如果這些人數一旦超過某個比率，就成為一種宣傳。

家庭用遊戲和電動版遊戲之不同

——現在玩電玩遊戲的使用者之年齡層約在14歲至16歲之間，一般SFC是在這上層為主的吧？而接受這層者大約是電動版移植的東西。在SFC的軟體中也有許多這些層的東西。

上村：電動版的世界是投入10塊硬幣的困難世界。以10塊錢來決定玩什麼，是一層不變的模式。但是電動版遊戲不能自由的使用時間；然而家庭用的遊戲機卻能好好的使用時間而成為新寵。因此，我認為這畢竟是為家庭用做的遊戲和為電動版用所做的遊戲的不同之處。任天堂已不再製作電動版遊戲了，現在只做家庭用的遊戲軟體。



硬體與軟體的深切關係

——SFC正在發售中，談此問題似乎稍嫌早了一點，那就是有關於CD-ROM的事。

上村：以前雖想要試著做光碟系統看看，但結果認為硬體和軟體的關係密切。



我本身也想做ＦＣ和電動版遊戲看看，常常考慮這個有趣的事，但結果這樣的遊戲也實現了的硬體面，例如在製作面的限制或零件的供給等關係極為緊密，結果非得在這樣限制中製作不行。

在這一次SFC的設計時，當做周邊機器的CD-ROM變得有趣，但卻考慮到了使用者是否有能力買得起如此高價位的硬體。如果不能加上軟體，那就別說CD-ROM了，就連SFC也不可能成功。

再看看別家的CD-ROM，其所剩下的課題是存取的時間以及其他問題。剛才前面已說過，如何掌握硬體的營運面。而SFC的CD-ROM的發售會比想像中快。因軟體和營運的問題已經解決的關係吧？

對SFC的寄望

最後，以做為一名硬體開發者的身份，您對SFC的感想如何呢？

上村：以娛樂關係的可能性是值得拓展的，其中在電視遊戲的領域上剩下可能性。所以SFC是具備這些可能性來拓展的，那麼會有更多的人能享受到科技所帶來的樂趣。

開發者的話

遊戲如同戰場，而戰場即是遊戲場所。

創造「超級瑪俐歐」者
——宮本茂

任天堂情報開發部情報第 2 課長

曾設計過以下的遊戲：「超級瑪俐歐」、「薩爾達傳說」、「F－ＺＥＲＯ」等。



瑪俐歐一直留有未盡之處

——「超級瑪俐歐」在超級任天堂出現的經緯能否告知？

宮本：瑪俐歐遊戲在我們的計畫當中，原本就屬於是常態的作品，但是製作者方面，想要有更好的表現，於是提出了〝不想再作續篇〞的意見。至於這〝不想再製作〞的想法是行不通的，畢竟從一開始製作的時候起，就已經預留了下集再見的空間，儘管在螢幕上打出〝結束〞的頑皮模樣，但是實際上都會讓人聯想到〝等待下集再見〞。

而營業者方面，則是〝希望有續篇〞。就這樣雙方討論的結果，瑪俐歐便只有不斷出現了。

通常瑪例歐是有３～４人來考慮，但是在「超級瑪俐歐３代」中殘存的部分很多，所以製作者方面，以及營業者方面，都希望在超級任天堂上發表瑪俐歐。也因此才有「新瑪俐歐」的誕生。

「超級瑪俐歐３代」中所留下來的部分，很多是關於技術方面的。

瑪俐歐不論做什麼皆不是模仿的

——最近好像大抵都是以對象爲主要製作軟體的導向，而像瑪俐歐的這種遊戲，對製作者而言，難道沒有困難之處？

宮本：瑪俐歐這款遊戲，從一開始就是希望能爲各個等級接受，而製作出來的。同時瑪俐歐不論在何種場合，都不會有讓人覺得似曾相識、模仿之嫌的感覺，所以大可放心，不須有些無謂的猜忌。

因此在最後，演出上便準備有各式各樣的內容。

——「超級瑪俐歐」只是多方使用超級任天堂的機能嗎？

宮本：我並不是一直待留在現場，不過自始至終都在現場的人，不免覺得有些遺憾。

在這些硬體設備的測試上，例如此機能是否能使用於遊戲上？假使無法使用，那麼其部分便必須選擇捨棄，而在同時，也就喪失了活用機能的使命感了，如此一來，自然覺得無法使硬體發揮其偉大的效益，而有些遺憾。

特別是前作無法完成的地方，都可在這超級任天堂中得到滿意的成就，對於製作群來說，眞可說是能夠大展長處的機會，藉由超級任天堂這款機種，自己所欲表現的內容，都可以表露無遺。

——開發階段中應該也會有些揷曲，願聞其詳。

宮本：在「３」中所出現的乘坐耀西，是所有瑪俐歐遊戲中最初的表現，是超級任天堂版前所未有的。但是仍然堅決的打算加入，於是便在中途完成了這個部分。

後來我也打電話到公司，想要聽聽別人的意見如何，以爲同行能從中得到一些建議。

——而這裡有能夠好好表現，或是能夠完全理解的部份嗎？

宮本：在前作中，是用了８張地圖，而將之作成１張的地圖。在反覆的實驗中得知，普通的１張地圖，感覺上非常渺小、單薄，但是要使這地圖感覺上不會那麼小，就必須以１張地圖，來眺望全體的所有地形，這樣的話，全都濃縮在１張裏，就可達到其目的了。



目前也有一些風潮是，當遊戲過關之後，便以此來作結束的。通常攻略便是遊戲的目的，不過除了攻略以外，另有其他遊戲目的的，就是這超級瑪俐歐的特徵。所以想要過關的人，除了尋常的過關之外，還必須找出過關之外的其他目的，如此的話，便更能享受「超級瑪俐歐」的遊戲樂趣了。

瑪俐歐的得分約是90分

——「超級瑪俐歐」中的瑪俐歐，不是靠著原本的印象，製造出最接近的瑪俐歐的嗎？

宮本：以前的瑪俐歐並不是16色，而是只使用８色的角色，感覺上馬馬虎虎。而這回的瑪俐歐，則是較接近原畫，色彩上比較豐富。

——「超級瑪俐歐」的滿意程度如何？

宮本：不論製作何種東西，都沒有百分之百的滿意度。因爲還留有壓力，必須等待下集再加以發揮出來，所以從這個層面上來看，絕對不超過80分。

但是話又說回來，若是那個階段便可完成現階段的成就的話，當然也就可以得到100分了。所以必須衡量當時的一切主、客觀條件，再來下評分，如果能有90分，就是很不錯的成績了。

——「超級瑪俐歐」的銷售重點何在？

宮本：仍然有數個目的想要達成。

但實際上去實行時，80%都想要重新修正，希望能夠取得均衡。

不論是「Ｆ－ＺＥＲＯ」，或是「飛行俱樂部」，都是這種情形。儘管認爲這款遊戲不適合自己，但還是希望能夠保留在身旁。今年所出的３款任天堂遊戲，不都是這類型的遊戲嗎？

「F-ZERO」的新嘗試

——「Ｆ－ＺＥＲＯ」又是如何呢？

宮本：這款「Ｆ－ＺＥＲＯ」就是爲了那些儘管不知道任天堂，也要在超級任天堂上一展雄風的玩家所製作的。

但是雖說每個人都可以玩，畢竟這已不是新遊戲了。所以最重要的，就是要加入一些新的味道，使這款舊遊戲有新的風貌。而這新味道是無論如何必須找出的，自然也就成了「F-ZERO」的課題。

而賽車遊戲的重點，當然必須考慮其速度感，儘可能來提高種類，並且以過關及賽車遊戲的主題來表現整款遊戲。如此一來，便必須削去所有不需要的東西。

——「F-ZERO」的銷售重點爲何？

宮本：以往的賽車遊戲，大抵都只是左右移動而已，相信有許多人，並不會跟著而晃動整個身體。至於這個原因，可能是因爲並沒有90度的大轉彎吧！最高也頂多80～70度罷了！而即使說到大轉彎，事實上也不是什麼大轉彎，只是隱藏於左右的晃動之中。

這是以接近眞正照相機所見的感覺，來製作90度的大轉彎的。彷彿是虛假、騙人的一樣，馳騁於道路之上。

而車子在行進之時，必定要有移動的感覺，似乎後面眞有一面牆壁緊迫盯人的刺激感。而想要有這種感覺，就必須在超級任天堂中得到，其他機種是辦不到的。

遊戲重點在平原

——「飛行俱樂部」是一種模擬遊戲，希望能從製作者口中，教導遊戲的方法。

宮本：那款遊戲並不完全是模擬遊戲。所謂的模擬遊戲，應該是再現其眞實性，使人有眞實的感覺，而「飛行俱樂部」是根據理論所製作出來的。

這款遊戲主要是以３Ｄ爲表現方式，是款很能夠在空間中愉悅享樂的遊戲。

所以熱衷滑翔翼的朋友，可千萬不能錯過了。雖然這款遊戲已下了相當的功夫去製作，但是畢竟和實物還是有一段差距。

——「F-ZERO」和「飛行俱樂部」，都是過關之後，並不會有遊戲結束的感覺，而有各種令人感到愉快的地方，它們的重點是在何處呢？

宮本：我想應該是遊戲中的平原部分吧！遊戲的場所，只不過是在卡帶中。換言之，某個城鎮裏的公園，便可能存在於遊戲當中的某個房屋裏，這和書本的方式是有些不同。

所以從書店借出來的書，讀完後並不是馬上還回，而是徹底理解自己所知道的各種地方，那裏也許是學校的美術教室，也許是天花板上，也許是公園或是名勝古蹟，不論哪裏，都想要將之一把眞實的握在手中，收集成紀念册一般，想到之時，便可以觀賞一番。而遊戲也就彷彿是這種感覺。

所謂遊戲，是有一條已決定的路線，只要沿著此路線前進就對了。如果沒有這條路線，也就無法遊戲，更別提體會其中的樂趣。不過這回則增加了許多即使漠然看待，也能遊戲其中的使用者。

也就是說，遊戲的目的不是只有一個，儘管有些許困難不懂的地方，只要看看說明書便可充分理解。而且即使操作方法不若往日簡單，在操作上有許多必須記憶之處，但也有人以此爲樂，並不認爲這些繁複、困難能夠難得了他們，反而更加用心去克服，自然也就可以深刻體驗出遊戲本身所具有的獨特風格了。

而在目前的狀況下，玩家方面能夠根據製作者所透露的情報，來加以擴大印象嗎？製作者方面是否必須藉由擴大印象，來製作遊戲呢？現在的遊戲製作取向，應該是朝著這些方面去做。



● 硬體篇

眞想用「沙羅曼蛇III」，將SFC捧上天

創造「沙羅曼蛇III」者——樹下國昭

柯拿米工業株式會社開發二部次長



ＳＦＣ開發小組引起公司內部高度矚目

想請敎您，爲什麼最初會移植「沙羅曼蛇III」？

樹下：由於這是最於最近代表柯拿米的作品，而且擔任開發的公司也對「沙羅曼蛇III」寄予厚望。此外，也有相當多的電玩迷反映出他們的心聲，希望能將「沙羅曼蛇III」移植到超級任天堂中。也許就是這些因素，使擔任開發研究的公司和電玩迷的希望達成一致，因而出人意料地迅速做成決定。

在研究開發的階段中，有沒有特別辛苦的地方？

樹下：是這樣子的……由於我們實在沒有辦法取得主機，即使在已從事程式的製作時仍然無法看到影像的畫面，這一點很令我們頭疼。

請問您們是什麼時候取得主機的呢？

樹下：我們大約是在八月底才獲得樣品的。

有沒有什麼開發的挿曲呢？

樹下：即使在本公司內部也對超級任天堂相當在意，在通常負責開發的研究室中也一直在進行任天堂的軟體開發，但是目前仍然乏人問津。不過，以超級任天堂的情況來說，卻不論是任何一個與開發工作毫無關係的人都會過來看一看。

光是如此，你們的關心就已經相當高了。

樹下：是的，即使在公司內部也相當高。但是，畢竟有許多人是曾經參與開發工作的成員，因此本來就對任天堂非常有興趣的人，一聽到這個消息，就像對自己的工作一般抱著高度的熱忱來看一看究竟。

請問大約花了多久的開發時間？

樹下：大約7～8個多月。平常我們製作任天堂的軟體大約要花費８～10個月的時間，但是這一次的作品必須在年尾的時候發售，因爲遊戲一定得儘早決定，所以才打破了這個慣例。

所謂的開發小組、是不是由很多的人員組成？ ，

樹下：只有5、6個人。

在硬體方面有沒有什麼困難呢？

樹下：在超級任天堂的硬體方面倒沒有什麼特別的困難。反而一切都進行的相當順利。由於最初是在沒有硬體的狀態下製作開發的，因此最初在配合硬體使用的時候，許多人都說"八成是放映不出來的"。可是實際上的情形卻始終都很順利。或許是由於這是個移植的遊戲，因此在企劃方面並沒有特別辛苦的地方。

直接了當地說ＳＦＣ沒有任何缺點！

在性能方面情形如何？

樹下：由於目前在開發設備還只有一種，因此也有些地方尙無法充份地了解性能，但是直接了當地說，我認爲其中並沒有什麼缺點。

請您具體地說明究竟有那些地方優於任天堂呢？

樹下：只要一開始玩任天堂，我想就會發現，一旦正式行動的角色成群結隊地出現的時候，往往就會時隱時現、飄忽不定。但是這一點在超級任天堂上是可以改善至幾乎不會再忽隱忽現。因此，最後可以變成在同時之間，畫面上出現許多的東西。甚至發展到目前的情形是，可以把像球一類的東西由大變小，相反地，如果僅擁有一種型式的圖案也是行不通的。因此，現在可以藉著硬體的性能來自動控制擴大或縮小。和這一點有著相同的理論，就是現在也能夠藉著硬體的性能來使得物體產生迴轉。就我們眼光所見的情形來說，我想應該是很棒了。

——即使從開發的立場看來這仍然算是性能極高的作品。

樹下：譬如，目前在想要將遊樂中心的遊戲移植到新硬體上的時候，也有許多需要運用企劃來加以變更的部份。就像我剛才說過的，雖然像這樣的情形很多，但是這是因爲遊樂中心的遊戲也可以用幾乎相同的 等級 在家庭中使用。再來就是和加在８bit和16bit中的ＩＣ的不同。我認爲應該會有相當大的成品才對。

——反過來說，有沒有使用起來特別困難的地方？

樹下：雖然剛開始的時候，我們很擔心在縮小・擴大的機能上不如預想般的成功，但是後來發現倒也沒那麼難以使用。

購買以後絕對沒有損失「沙羅曼蛇III」

——這個新作品是不是百分之百和電動版相同？

樹下：我們也在作品中加入了原作的要素。原作的部份就是超級任天堂。

——是原作的畫面嗎？

樹下：是的。其中有八個畫面是原作的舞台。如果再加上電動版的第九個舞台，和原作舞台的話，全部就形成了10個畫面。

——請問其中有沒有特別的小動作啦，或是什麼的？

樹下：有啊！我想只要是電玩迷買了這款新作品以後，多半會想要立刻試一試這個部份。因爲我們公司之所能小有名氣，就是由於這個原因。

——那麼，新作品中有沒有隱藏角色這種設計呢？

樹下：雖然有的時候，在程式中要完全地藉著遊玩來慢慢融入，其中或許會出現誰也不知道是什麼的角色，但是由於這一次的時間不怎麼充足，因此我想不太能夠儘情地玩。不過還是具有融入的可能性。

——這個作品和任天堂的「沙羅曼蛇系列」不同之處在那裡？

樹下：也許我們尙未做到十分接近電動版的地步吧！但是在遊玩中只要看看畫面，或許就能夠明白，不但色數完全不同，就連細緻程度也不同。而且，如果這個遊戲以大畫面的良好音響設備來傳送立體音響的話——再加上大約34吋的螢幕，就可以造成相當大的迫力囉！而且這麼一來音量也會擴大，也因此形成遊樂中心所缺少的震撼和迫力。



——請問推銷的重點是？

樹下：這是理所當然的，剛才我們提過的畫面和音響是絕對不會輸給其他公司的，我認爲這個部份將會變成非常重要且具威力的重點。因此購買之後絕對不會造成任何損失。或許一聽到電動版的「沙羅曼蛇III」會產生相當困難的印象，但是因爲難易度是可以選擇的，所以我認爲一定能夠提供您大範圍的遊戲。

——在音效方面表現如何？

樹下：我認爲音效製作得相當好。當然對於「沙羅曼蛇III」的音效也十分有信心。而超級任天堂版將音效做成立體效果，聲音會從右邊流送到左邊，算是相當細膩的功夫。在您第一次玩的時候，我想一定會感到訝異。

——電玩迷的滿足度怎樣？

樹下：這個新作品已經讓開發的工作人員當成自己的孩子看待了，開發組長誇稱"太完美了，根本沒有第２句話可說"。

因爲想要擁有沙羅曼蛇III所以購買ＳＦＣ

——據說任天堂要在一年之內達到 300 萬台ＳＦＣ的普及量，請問您對任天堂這項目標有何感想？

樹下：我想是可以達到的。不過究竟做不做得到，不僅要靠任天堂員工的努力，因爲一旦製作不出好的軟體就完了，所以軟體公司也會共同協力製作。由於希望擁有沙羅曼蛇III，而希望購買超級任天堂的人也很多，不是嗎？

——那麼目標是什麼？

以「沙羅曼蛇III」來說，確實使人感到稍微過高。但是，由於考慮到當作柯拿米的第2波、第３波作品，因此我們希望能夠做大範圍的考慮。

——那麼，這一次的目標將會相當的高囉！

樹下：是的，不過我們認爲小學的中年級以上確實已經達到當初設定的目標。

——製作成品的政策是什麼？

樹下：是這樣子的。或許說是一種政策，但是我想連製作方面也是相當愉快地訂定政策的。在主機上，並不是僵硬死板地依循舊規，而能夠考慮到電玩迷的立場。就是因爲這樣，我認爲才會產生這次新作品中的各種設定。其次，就像開發的工作人員常常掛在嘴邊的話，最令他們感到開心的時刻，就是當他們完成了新遊戲的那一刹那，甚至有人說，更令他們高興的就是當他們走入專賣店裡，看到小孩子購買自己製作出來的軟體的那種樣子。而他們也希望在今後的日子裡能夠送給孩子們更多的美夢。

開發部門萬歲！在家即可體驗電動版的興奮感

創造「快打旋風II」者——卡普空太郎

卡普空太郎

年齡不詳，自進入卡普空即傾注心血於開發遊戲上，捨本名而以「卡普空太郎」自稱。當他初見ＳＦＣ時，表現出天真無邪的感動，並立下數年後要ＳＦＣ性能百分之百呈現的雄心大志。



就連大型的角色也能毫無困難地行動了

——能不能請您告訴我，第一次獲得超級任天堂的時候有什麼感想？

卡普空：當正規的超級任天堂出現的時候，確實造成了極大的轟動。似乎讓人覺得〝這個就是超級任天堂〞吧！因此忍不住一會兒摸摸操縱器，一會兒摸摸主機體（笑）。這就是由任天堂所開發製造出來的，超乎您所能想像到的新機器，連硬體的感覺也變得很好。

——請問在機能方面的情形如何？

卡普空：在顯色性上畢竟還是相當出色的。即使和其他同樣是16bit的機種比較起來，仍然會使人感到它出色的性能。其次就是這次的新設計終於能夠讓大型的角色很輕易地活動起來了。在任天堂的遊戲中即使可以行動，但是由於畫面閃爍不定，或是速度減緩，都會非常地辛苦，因此我們打破了腦袋拼命苦思，才能突破了所有的困難。

——「快打旋風II」不但是第一個作品，我認爲其中也具有試驗錯誤的重點，但是請問您有沒有考慮過這樣能夠引出ＳＦＣ的多少特性？

卡普空：這個嘛…，即使僅在任天堂中要充份地用盡硬體的機能也得花費４、５年的時間。我想今後也會演變成想要充份地使用ＳＦＣ的機能。但是在開發新機材的工作上目前尚未滿一年喔！不管怎麼說，企劃的工作也和新式硬體有關，我認爲要一邊研究它的機能，再一邊展開配合硬體的遊戲性質的東西是比較理想的方式。但是，這麼做的話，我覺得又花費掉許多的時間。

——能否請教您爲什麼會帶來第一個作品「快打旋風II」的理由呢？

卡普空：在尚未著手進行硬體的特性研究的階段中，如果讓ＳＦＣ的性能，比如畫面繪像圖性，能夠同時並列許多的角色等，使用許多各位也相當熟悉的性能的話，我想「快打旋風II」應該能以低價來進行移植的工作。其次是和其他的後補比較起來，來自電玩迷們的絕對性支持又佔了壓倒性的群衆基礎。這些電玩迷甚至提出了史無前例的要求數量。

——請問這個作品大約在那一個層次中最受歡迎？

卡普空：這個遊戲受歡迎的層次相當的廣泛喔！從小孩子到國中、高中學生都有，但是以高中生佔最大多數。他們要求我們移植任何一種遊戲，只要有就好。即使到現在，也仍然在使用營業用遊戲。其次就是遊戲發售以後那種興奮的情緒，到現在還能感覺得到。ＳＦＣ版目前已經演變成連現在的電動版遊戲都無法與之比較的東西了。

想親眼看看和想知道的部份處處皆是

——有沒有比較辛苦的地方？

卡普空：以營業用的情形來說，是完整地將色調稍微壓抑下來的。當你將ＳＦＣ所到達的按鈕按下去的時候，就會親眼看到顯色情況比你想像的更好，證明了我們在色彩的均衡度及明暗度上確實下了一番苦功夫。一旦將調子降低，變得比較接近電動版，反而失去了ＳＦＣ的特色。「這個就是超級任天堂！」有人這麼說，如果將它明亮而出色的漂亮外型表現出來的話會更好，這樣就可形成熱鬧非凡的色彩。不但可以成功地表現出３Ｄ的感覺，而且，和營業用不同的是只要看了家庭用電視和營業用電動版畫面就能了解，但是在縱橫的比例上仍有若干不同。這一點如果不仔細看是無法了解的，但是連角色本身的比例也會改變。這個部份也是針對新硬體特性而稍加更改的，因此電視的縱畫面方面變得有點長，如果任其下去就會造成極大的疏漏。由於以上的情形，雖然我們必須很辛苦地重新工作，但是我認爲可以做得非常好。

——在剛開始的時候，有沒有不知該從何下手的困擾？

卡普空：對於這個初次接觸到硬體，從一開始我們著手進行研究的時候起就費了好大一番功夫。究竟能夠做成什麼樣子，有許多事不先知道也是不行的。因此早在著手進行以前，我們必須先研究一番，待大致的整理工作就緒以後才進行開發，這個意思就是說，開始的工作畢竟還是最辛苦的。

——這個新作品的操縱器和按鈕增加了很多，請問您對這一點有什麼意思？

卡普空：現在共有Ａ、Ｂ、Ｘ、Ｙ和ＲＬ按鈕。雖然有人覺得〝如果是瑪俐歐的話就有很好的表現，或是一旦有了12個按鈕一定會變得礙手礙腳吧〞，但是實際上試過之後，就會發現毫無影響。遲早都會習慣的。像「快打旋風II」中也有幾個地方是不需要使用操縱器按鈕的呀！但是在下一次的作品中，由於仍然有那個部份，因此希望繼續使用。這一點就意味著即使對開發人員來說，大約再過一年左右的時間去研究開發，也還會留下許多他們想看想知道的部份。

——那麼，在音響方面的情形呢？

卡普空：在音響方面似乎也可以製造出各式各樣的效果。不過音響的部份仍然是此後需要多加研究的地方。只是，由於愈使用容量也會消耗愈多，所以，愈是凝結就愈會用掉了莫大的容量，這一點就成了今後研究的課題。在系統上來說，由於已經製作出沒有任何缺點的成品了，因此我想明年的重點會不會漸漸變成以音響爲主，並且我覺得在遊戲的樣式上也會有相當的改變。

眞希望我能嘗嘗ＳＦＣ的迫力和遊戲的痛快感

——如果以分數來評價「快打旋風II」的令人滿意程度，您想大概會得到幾分？

卡普空：坦白說是100 分滿分。以開發部門來說更應該特別得到120分。其中也有一些部份是完全無法移植的。譬如說，雖然有各式各樣和容量之間的戰爭，但是如果試著玩一玩已經製作完成的商品，就一定會覺得我們已經製作得這麼好，而願意爲我們加油鼓勵。現在，不但在３位電玩者之內，不再有一位領導者，而且在容量的問題上，雖然還有音響這點小遺漏是頗令人失望的，但是就算刪除這個部份也仍然還可以得到98分啊！以我們公司的情形來說，就區分爲消費者與任天堂有關的開發工作，和營業用遊戲的開發工作，但是在「快打旋風II」方面仍然包括了數名營業用的工作人員多方協助，在此深致感謝之意。

——那麼，您最想讓什麼樣的人玩這款遊戲呢？

卡普空：我希望那些第一次接觸電視遊樂器的人們一定要試試看。一旦看到有人在畫面上遊戲的時候，技巧就會充份地表現出來，雖然的確會使人感到有些困難，但確實在目前的遊戲中，如果不懂遊戲的結構就會遭遇相當困難的部份。但是在這款「快打旋風II」中，即使是連初學的人也能夠恰如其分地學好技巧，然後一步步地邁向前去。而且，在這次的ＳＦＣ版中，新加上了選擇難度的部份，因此變成可以自由設定難易度，在營業用遊戲方面即使對於已經得到高分的人而言，也可以做更難的設定而達到充份地享受遊戲。

——那麼它和目前的動作性遊戲有什麼不同之處呢？

卡普空：我想還是它的迫力吧！無論我們多麼努力，在任天堂中能夠出現的大小都是早已固定的。雖然動作性遊戲有好幾百種，但不論任何一種在大小上面都略嫌美中不足。一旦在變成ＳＦＣ之後，由於可以出現體積龐大的敵人角色，因此大概就會感覺到它的迫力有所不同了。

——請告訴我們銷售的重點。

卡普空：就是眞希望我也能嘗嘗那種痛快感這句話。如果多注意一點，就是玩到最後一關並達成遊戲目的的那種感覺。所謂的「快打旋風II」就是即使在不了解遊戲目的的情況下也能夠進行遊戲，也就是絲毫不需要意識到遊戲的目的，就可以進行的遊戲。其後，不但可以自己的步調來進行遊戲，也可以慢條斯理的享受，我覺得也能夠以各種不同的速度感來享受遊戲。

——請問您們有沒有什麼訊息可以傳達給電玩迷的群衆，請他們來玩一玩這樣的遊戲？

卡普空：如果想要進行的比較順利的話，還有營業用的遊戲等等，希望能夠儲蓄一些預備的知識。然後就是連美術展覽室也想要見識一下的那種遊戲，連擊敗敵人的方法都是千奇百怪，希望你能好好地記住各種技巧！

看到ＳＦＣ，我只能說：「太棒了！」

創造「諸神紀世」者——堀本幸男

想像者　代表董事

「諸神紀世」日本版的移植，全拜堀本之手。衝著ＳＦＣ這種新硬體，他正幹勁十足地準備第二款軟體。他還曾設計過「松本亨的股票必勝學II」等遊戲。



一旦能夠開始使用動畫拼合就會變得相當容易

首先，我們想聽聽您最初移植諸神紀世的動機爲何？

崛本：雖然也包括了創意設計家的意向，但是在我個人方面，也認爲「諸神紀世」會不會不適合ＳＦＣ。或許由於缺少滑鼠，而使得操作上較爲困難，但是乍看之下，無論從那個角度來說，它的畫面都比個人電腦更趨向遊戲機器。因此，我才會開始覺得如果將遊戲放在ＳＦＣ中，或許也能讓人接受。

在您實際著手開發工作之後，較辛苦的地方是什麼？

崛本：我覺得ＳＦＣ本身倒還沒有造成太大的困擾，反而是工具還有點不習慣，才因此覺得辛苦。由於又有雷達位置指示器，因此最初常出現一些怪異的電碼而造成很大的困擾。如果能發現答案，就能夠得到迴避的程式方式，但是在剛開始的階段中常會因此而花掉多餘的時間。

——請問實際上的開發時間大約爲期多久？

崛本：大約自六月份開始，總共花了四個多月吧！

——由個人電腦版移植到ＳＦＣ上的工作，有沒有什麼比較輕鬆的部份？

崛本：比較輕鬆的部份就是使用動畫拼合的情形，其他還有像處理原本就是普通的ＶＲＡＭ的這種程式也相當方便。其餘就是和任天堂較爲不同的地方，它一下子大約可以傳送６KBYTE，像這樣可以隨意轉換畫面的部分也是一大樂趣喔！

ＳＦＣ並不是一個能夠配合像「諸神紀世」中細緻圖案的作品，一開始的時候，我們也推測大概會很難做到，但是一旦實際的開始作業之後，反而覺得可在個人電腦中所能達到的情形，原封不動地重新放到ＳＦＣ上，因此在這個部份的開發上工作面，並沒有當初想像中的困難。

不需要過份拘泥於擴大、縮小、旋轉功能

提起目前已造成話題的機能部份，就有擴大、縮小、回轉等功能，關於這個部份您有什麼看法？

崛本：要想在遊戲當中使用是相當困難的。雖然我也看過使用擴大和縮小功能的任天堂作品「飛行俱樂部」，我認爲製作得相當成功。只不過我深深感到想要超越這個作品確實有點困難。而且，一旦使用擴大及縮小的功能過於頻繁，就會造成地圖無法改變。在諸神紀世中有各式各樣的地形，而出現在畫面上的地圖只是一部份，爲了要看到其他的地圖，就一定得要使用捲軸，這也是沒有辦法的事。

——簡要地說，是不是就一定得在最初所決定的地圖上進行遊戲？

崛本：不是的，如果非要勉強地進行，我想也是行得通的，但是這樣勉強地做下去反而會變得相當辛苦。所以像「飛行俱樂部」和「F-ZERO」這兩個作品，畢竟只是開發的公司所製作而成的作品，終究會使人感到很容易便能了解作品的內容。

您是否有想過要製作一個使用前述的ＳＦＣ機能的遊戲呢？

崛本：一旦使用擴大、縮小、旋轉等機能，就會形成各式各樣的限制，如此一來便會令人覺得在類似目前任天堂的形式中，製作一個更像ＳＦＣ的遊戲會更好。

將ＳＦＣ當作遊戲機器的話，您認爲在畫面中的位置移動方面應該放在那裡較適當呢？

崛本：像MEGA DRIVE,就未會進行移植，而PC-ENGINE的「諸神紀世」之中，我也不很了解。只是對ＰＣＥ來說，我認爲是非常合適的。尤其ＰＰＵ的機能相當的優異。

——如果和個人電腦比較起來，您認爲如何？

崛本：我認爲單是在相同的畫面中是無法進行比較的。因爲我覺得個人電腦畢竟是個人電腦，而遊樂器畢竟還是遊樂器。如果是個人電腦的話，就能夠以符號爲單位自由地寫入程式了。由於前述的這些特徵都不盡相同，因此我認爲無法以一概的進行比較。

即使說可用任天堂試試但是也許還是行不通的

——在「諸神紀世」中，它的操作性造成了最大的問題。請問您對這個部份有何意見？

崛本：確實是最爲辛苦的喔！就在８月的時候作者彼得來日訪問，就在初心會之中得以目睹其人。也因此向他請教了許多不同的意見。雖然只要操作方法熟練了之後就很容易遊玩，但是在熟練之前仍然有一點辛苦。

——我也曾經玩過，雖然在開始的時候也擔心會非常辛苦，但是在熟練了以後就覺得沒有想像中的困難。

崛本：是啊！只要熟練了以後就沒什麼問題啦！只不過，在個人電腦版中玩過的人已經熟習了使用滑鼠的方式。利用滑鼠來調整游標，只要能用手叭、叭、叭地移動一次就夠了，如果以ＳＦＣ來玩的話，或許最初會有故弄玄虛的感受呢！只要能夠完全地練好按鍵的使用方法，我想就不致於玩得那麼辛苦了。

ＳＦＣ似乎增加了比任天堂還要多的按鈕。如果因此造成按鈕過多，您認爲是否還能夠成功地進行移植呢？

崛本：我認爲是可以的。一提起任天堂，就使人覺得確實有些困難。藉著將Ｌ鈕和Ｒ鈕變成功能鍵，再互相搭配玩一玩看，如果沒有那種機能，是不行的。即使用ＳＦＣ的操縱器來玩，人類反應還是會比較慢。由於電腦這一方的速度是壓倒性的快，因此附加了各式各樣對人類較爲有利的機能。如果沒有這種種的設計，我想就沒有辦法做成一個遊戲。因此，即使說要將這個部份放在任天堂中一試，或許仍是稍微勉強的。

——對人類較有利的設計，大概就是一口氣地製造土地、或是製造城市吧！

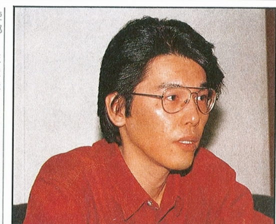
崛本：是的。一旦缺少了這些設計，要想勝過電腦簡直就難如登天。其他還有一些設計可以稍微降低電腦的等級。因此，只要是具有這款遊戲某一程度的人，我想都應該能夠全部過關才對。

——藉著環境不同可以較爲容易地增加人口，也可以較容易死亡。

崛本：在這一方面仍然絲毫沒有改變。

——這款作品中又增加了２個新的舞台，請教您有什麼特殊意義呢？

崛本：關於這方面，由於大家再三的催促，因此我覺得這麼做或許也不錯，才做成了最後的決定。當然也還有一些別的設計，但是由於時間和記憶的關係不能配合，所以最後就製作出了這兩種舞台。



崛本先生說：「接觸新的硬體最令我快樂。」

我認爲今後的發展終究會變成ＳＦＣ的時代

——請問ＳＦＣ版的「諸神紀世」銷售重點目前是放在那一方面？

崛本：就是增加了個人電腦版中前所未有的２個新世界啊！這一方面，即使是和個人電腦的圖案比較起來，也算是相當相當的漂亮。雖然圖畫的部份在最後仍會隨著設計者的意念而改變，但是仍然足以讓自己感到"哇噻～～好精彩喔！"。

——如此說來，在圖畫方面是否可以說已經達到了和個人電腦版同樣的等級呢？

崛本：不是的，在網點的粗略度上，即使與個人電腦版比起來也是理所當然的遜色，但是只要使用畫面濃淡調色裝置讓色彩更爲清晰，再猛然一看就會覺得非常的美麗了。至於海洋的動畫也已經更換爲個人電腦版的２版型式，也已經變爲可以流動的影像，我想只要讓大家看一下就可以了解，眞的是非常漂亮，又討人喜歡。



——我想這對個人來說已經是相當完美的設計了，能否請教您對於今後ＳＦＣ的發展有什麼意見和期許？

崛本：我覺得或許今後的發展仍會演變成以ＳＦＣ爲主流。只不過，與其說這是硬體的魅力，我認爲到最後仍然還是會決定要推出那一種軟體。如果最初沒有失敗，我想就會以那些數量製作下去。

——雖然您也是一位開發人員，是否終究也會去購買ＳＦＣ？

崛本：就我個人來說，我確實是很想去購買的。在電動版遊戲方面，我向來比較喜歡模擬作戰遊戲，但是最初喜歡上的還是「諸神紀世」。其次就是最想試試「超級瑪俐歐」。但是這個本體現在缺貨情形非常嚴重，所以我想恐怕要等上一段時間才能在專賣店買到呢！（笑）。



SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

超級瑪俐歐

任天堂／11月21日發售／￥8000



現在就要展開攻略囉！

這次瑪俐歐冒險的舞台是恐龍國，目的是救出被大魔王古巴擄走的比琪公主。

當恐龍國的地圖顯示出來時，一旦決定主角前進的路線，遊戲即開始。在各路線的途中，是大家所熟悉的橫捲軸動作遊戲。要與大魔王古巴的部下戰鬥，並且要設法通過各式各樣的陷阱，才算路線過關。

只要每通過一個路線，就要繼續朝新的路線前進。一旦擊破好幾個路線，瑪俐歐便可以到達城裏。

該城是由恐龍國的各關卡所構成的，有小古巴在裏面等待主角去送死。這次要徹底攻略打倒第２隻小古巴的方法

畫面說明

地圖畫面

←開始的地點在耀西家附近，從地圖上有左右兩條路，可自由選擇。

①瑪俐歐的狀態
②玩者人數
③現在的場所
④瑪俐歐
⑤耀西家
⑥路線重點

動作畫面

←畫面中央上方的正方形框框，是表示被儲存之秘寶的數量。

①玩者人數
②龍幣
③目標星星
④秘寶儲存
⑤時間
⑥硬幣指數
⑦得分



瑪俐歐利用秘寶變身了！

瑪俐歐只要取得秘寶，便可以提高威力。而在提高威力時，如果能再取得新的秘寶，還可以儲存一個已取得的秘寶（可以在適當時機提出來使用）。若想要輕輕鬆鬆地進擊，當然要確保巨大化之素　超級香菫。



超級瑪俐歐

超級香菫

瑪俐歐一口氣巨大化了，如此便可以破壞討厭的石塊，眞是太棒了。即使有失誤也只是恢復成原來的瑪俐歐，並不會死哩！

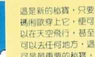
火焰瑪俐歐

火之花

這樣便可以用火球攻擊敵人了，這比用踐踏的方式打倒敵人，可有效多啦！只要一旦受損傷，就會變回原形。

斗蓬瑪俐歐

斗蓬羽毛

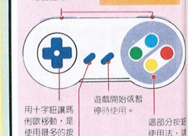


這是新的秘寶，只要瑪俐歐穿上它，便可以在天空飛行，甚至可以去任何地方，這可是最重要的秘寶，務必要拿取哦！

操縱器說明

使用L、R鈕，可以使主角不動的情況下，讓畫面左右捲軸，很方便使用。





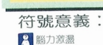
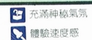
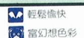
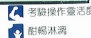
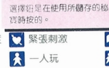
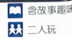
用十字鈕讓瑪俐歐移動，是使用最多的按鈕。

遊戲開始或暫停時使用。

這部分按鈕使用法，請讀下頁以後內容便知道

選擇鈕是在使用所儲存的秘寶時按的。

符號意義：

 充滿神秘氣氛
 輕鬆愉快
 考驗操作靈活度
 緊張刺激
 含故事趣味
 腦力激盪
體驗速度感
富幻想色彩
酣暢淋漓
一人玩
二人玩

瑪俐歐的各種動作技巧介紹



跑步

←按十字鈕及Y鈕，主角即加速開始跑。

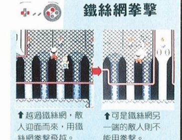
→若是缺一個石塊的空隙的洞，可以跳過去。

往上跑

↓如果有三角形的石塊，可以垂直地往上跑。

↑即使是很高的水管，也可以一口氣跑上去。

鐵絲網拳擊



↑越過鐵絲網，敵人迎面而來，用鐵絲網拳擊飛越。

↑可是鐵絲網另一端的敵人則不能用拳擊。

拿東西

↑按Y鈕時，如果主角接觸到東西的話……

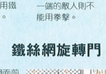
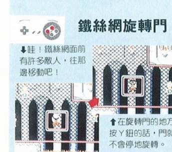
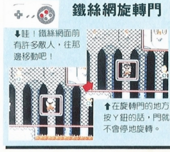
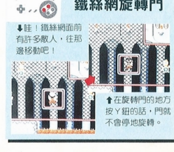
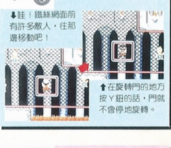
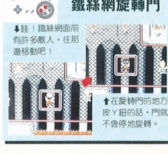
↑就可以拿到那樣東西，這一招挺不錯的。

拿東西游泳

←有時需要一邊拿著東西一邊游泳。

→按Y鈕，若能好好地在水中潛游就沒問題了。

鐵絲網旋轉門

↓哇！鐵絲網面前有許多敵人，往那邊移動吧！

↑在旋轉門的地方按Y鈕的話，門就不會停地旋轉。




放（丟）東西

↓手放開Y鈕的話，就可以放開手拿的東西。

↑當手放開Y鈕時，按十字鈕上，即可丟東西。

跳躍

↓按B鈕的話可以跳躍，這是最基本的動作。

↑連續按著B鈕的話，可以跳得更高，嘩！好高好高。

游泳

↑雖然可以在水底行走，但還是游泳速度比較快。

↑水中的敵人有許多動作狡猾的傢伙，要小心。

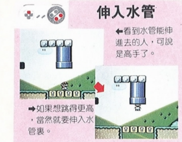
水面跳躍



↑水裏危機重重，所以在水中的動作要緩慢一些。

↑按十字鈕上和B鈕，就可以從外面上飛跳過去。

伸入水管



←看到水管能伸進去的人，可說是高手了。

→如果想跳得更高，當然就要伸入水管裏。

旋轉跳躍



↓即使是單純地跳躍踐踏，也可以打倒敵人。

↑跳躍不算是好技巧，要用更強的旋轉跳躍打倒敵人。

是鳥？是飛機？不！是斗蓬瑪俐歐！

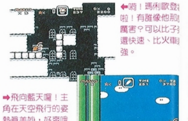
瑪俐歐一敲石塊，便會有羽毛紛紛地飛落，這些羽毛是傳說中的新秘寶─斗蓬羽毛，只要取得它，瑪俐歐即可裝備斗蓬，自由自在地在天空飛翔。

而且，穿上斗蓬時的動作，有許多是強而有力的特技，例如：可以一面旋轉，一面用斗蓬橫掃敵人；或是急速地從天空降下，去撞擊敵人的身體，抑是直衝地面引起地震、打倒地上的敵人。

這一頁就專門介紹各種使用斗蓬的絕招，要牢牢地記住哦！

用斗蓬變化技巧





⬅喲！瑪俐歐登場啦！有誰像他那麼厲害？可以比子彈還快速、比火車還強。

➡飛向藍天囉！主角在天空飛行的姿勢眞美妙，好爽哦！這一招務必要試一試。

尋找耀西並與他大活躍

在前一頁所介紹的斗蓬，已是很厲害的秘寶了，但是在本遊戲中最具衝擊性的特色，應該是恐龍耀西了。

他會在各路線中，隨時隨地在蛋中等待幫助主角瑪俐歐。只要他一出現，瑪俐歐就可以得一臂之力，與他並肩作戰、奮勇抗戰。

他會吐出舌頭來吃敵人或水果，也會噴出火焰來殺敵。此外，耀西也有許多種類，不過傳說中的有3種顏色，以下就爲您詳細介紹他的大活躍。



⬅乘坐耀西的瑪俐歐。

⬅蛋的出現和香蕈一樣，只要敲石塊，就誕生了。

➡耀西隨著叫聲誕生了，可以的話，務必和他成爲好朋友。

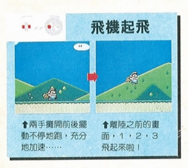
斗蓬旋風



⬇敵人的子彈如下雨般地飛落，幾乎是無敵狀態。

⬆用斗蓬使四周引起旋風，打算像陀螺般旋轉。

飛機起飛



⬆兩手攤開前後擺動不停地跑，充分地加速……

⬆離陸之前的畫面，1，2，3飛起來啦！

斗蓬飛行



⬇在往上飛途中，手放開B鈕，斗蓬便張開了。

⬆在斗蓬全開的飛行中，即使碰到敵人也不會減少威力

伸舌頭吃東西



⬇看到什麼都吃的耀西，眞是個可愛的伙伴。

⬆耀西不停地伸舌頭，就是他想吃東西的時候。

吐出攻擊



紅色時

用火焰攻擊紅色甲殼的敵人。

綠色時

綠色甲殼則吐舌頭攻擊。

另有這種甲殼……



黃色時

口含黃色甲殼的耀西跳躍而着地時，會產生砂煙，被砂煙捲走的敵人，只有魂歸西天了，這一招叫做「爆風攻擊」。

藍色時

藍色甲殼會給予耀西飛上天空的力量，耀西肩上的双翼，耀眼地揮動著，如此大的耀西在空中飛行，確實具有大迫力。

身體撞擊



⬇選定目標後確實地攻擊，要領在於壓擠敵人。

⬆在空中相撞，這在職業摔角上叫做「身體飛擧」。

急速下降（地震）



⬇一落到地面可引起地震，讓敵人驚慌失措。

⬆一面按著Y鈕，一面按十字鈕行進方向便急速下降。

上昇或下降



⬇瑪俐歐在飛行中，按十字鈕行進方向即可下降。

⬆相反的，若按與行進方向相反的方向，即上昇。

跑得像駝鳥般快



⬆若按平常步伐走的話，瑪俐歐的步調不會變。

⬆若騎上耀西加速走的話，簡直像駝鳥般的快速。

從耀西身上跳下

⬇就從耀西身上跳起來，再見啦！耀西。

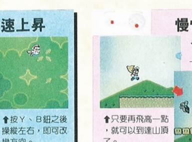
⬆當想成爲火球瑪俐歐，或想拿東西的時候．．．．

跳，跳躍

⬆用Y鈕加速變成此種狀態後，立刻按B鈕。

⬆即使變成飛行狀態，也仍繼續按著Y鈕。

急速上昇



⬇這時，用一個飛躍逃走，離陸時要注意四周。

⬆按Y、B鈕之後操縱左右，即可改變方向。

慢慢下降



⬇這時按B鈕的話，就可以慢慢地降下來。

⬆只要再飛高一點，就可以到達山頂了。



耀西本身千變萬化

在一般的耀西之中，是分紅、黃、藍三種。一般的耀西不能吃綠色甲殼，但是如果吃了紅色甲殼，就會吐出火焰。又，當黃色甲殼含在口中時，著地的當兒會冒出砂煙將敵人打倒；如果是口含藍色甲殼的話，就可以在空中飛行。

傳說的3色耀西，各有不同的動作，他們出現時，還只是嬰兒，只要吃了某種食物即可成長，至於要吃什麼才會長大，就先賣個關子吧！

紅耀西



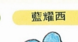
無論口含何種顏色的甲殼，皆可用火焰攻擊。

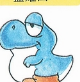
黃耀西



口含甲殼時可變成砂煙攻擊型的耀西，很強。

藍耀西





無論甲殼的顏色皆可在天上飛，又名飛行耀西。

兩人相安無事地輪流玩

當2人玩時，要先選擇2人玩的模式，如果1人過關或失誤時，便換另1人，如此輪流玩。

當一方走某路線到達中間的門時，另一方進來的話，就要從該路線中間附近玩起。

所以，儘可能走不同的路線前進，才不會浪費時間。

你就當做是魯伊吉吧！

人數可以調換



←在地圖畫面上，按L或R鈕的話，玩者的人數即劃分出來。

在地圖上確認兩人的位置





↑按B鈕從魯伊吉到瑪俐歐，按Y鈕則顛倒過來。

↑看，魯伊吉的人數變到瑪俐歐那邊去了。

↑兩人不論怎麼分開，人數都可以調換。

用儲存機能來攻略可安心

當你通過城鎮、城堡、鬼屋等關卡時，畫面會出現「記録して續ける」、「記録しないで續ける」的字樣，若選擇前者（繼續記錄），則先前走過的路線皆可保存下來，共可保存3個檔案，如果能善加利用，說不定更方便找出別條路線。只是一旦到達玩者的人數，就不能儲存了。



←若給予可以儲存的重點，便會出現這個訊息。



即使全滅也可安心

↑有3個儲存檔案，數字是表示已過關的路線次數。

恐龍國全圖

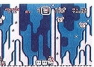


各種石塊秘寶完整介紹

在動作路線中，隱藏著許多不同風貌的秘寶，尤其斗蓬瑪俐歐與耀西是第一次在瑪俐歐遊戲中出現，它們的奇妙關係真令人有耳目一新之感。

而且，在第3集中還有能夠儲存秘寶的系統，如此則更便利了。只要瑪俐歐在提升威力的狀態下取得秘寶，那麼該秘寶即可儲存起來。

雖然在第3集中，秘寶只能在地圖移動時才能取得，不過這次是在動作中即可取得。又，當威力降低時，所儲存的秘寶會自然掉落，這點要注意，此時只要按選擇鈕，便可以取出自己喜歡的秘寶哩！



↑打倒敵人時即可搭乘，敲它不知會出現什麼？



↑也有像這種奇怪的石塊，一搭乘會不停旋轉。

硬幣



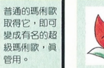
在路線中收集100枚硬幣即1UP，這是讓瑪俐歐無限增殖的第一步。

龍幣



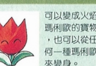
在同一路線內收集5枚此種硬幣即1UP，可當做普通硬幣使用。

超級香蕈



普通的瑪俐歐取得它，即可變成有名的超級瑪俐歐，真管用。

火之花



可以變成火焰瑪俐歐的寶物，也可以從任何一種瑪俐歐來變身。

斗蓬羽毛



取得這種羽毛，可變成斗蓬瑪俐歐，如此即可在天空飛翔了。

1UP香蕈

可使玩者人數增加1人，這種增殖香蕈，絕對要取得，效用很大。

3UP月亮

可使玩者一下子增加3人，是非常珍貴的秘寶，當然不能錯過囉！

卵

從石塊中出現，會生出耀西。能夠打開看到裏面，真是一大樂事。

果實



如果讓耀西吃很多，便會下蛋，所以要設法讓耀西吃個飽。

超級星星



可以在一定時間內無敵，在瑪俐歐系列遊戲中，不可少的秘寶。

耀西之翼

在騎坐耀西時取得它的話，就可以咻地跳關到別的舞台。

跳躍台

選擇適當的時機跳躍的話，可以跳得很高，也有可以帶著走的跳躍台

威力氣球



可讓身體膨漲而在一定時間內漂浮在空中，與斗蓬瑪俐歐不同感覺。

跳躍石塊

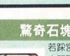


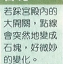
若瑪俐歐搭乘這個石塊，可以彈得很遠，有時也會出現秘寶。

星星石塊

取得30枚以上的硬幣時，敲此種石塊的話，會出現1UP香蕈。

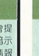
驚奇石塊





若踩宮殿內的大開關，點線會突然地變成石塊，好微妙的變化。

情報石塊



在遊戲中會提供忠告或暗示，是收集情報時不可或缺的秘寶。

旋轉石塊

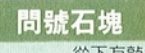
一敲它的話，可在一定時間內旋轉，它旋轉時不可搭乘，要注意。

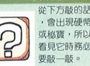
開關石塊

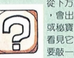


一踩開關的話，石塊即變成硬幣，以此方式收集硬幣非常方便。

問號石塊







從下方敲的話，會出現硬幣或秘寶，所以看見它時務必要敲一敲。



富有未來感的賽車遊戲



任天堂／11月21日發售／4 M／¥7000

跟超級遊戲「超級瑪俐歐」同時發售的遊戲，完全發揮超級任天堂的畫面性能，眞正的３Ｄ賽車比賽遊戲！

「F-ZERO」可用２個遊戲模式來玩。這就是目標第一名的最大獎模式，以及１對１防衛所展開的練習模式。無論那個模式都是以誰最先到達終點爲目標，到底一圈要多少時間（環繞１周所需的時間）也是非常重要的。如果能夠跑出１圈的好成績的話，那麼就會記錄在揭示板上。你所創出的記錄則可以在記錄模式中看得到喔！

爲了跑出好的記錄，首先要能夠靈活使用基本技巧才行。因爲如此，各模式的說明和遊戲畫面看法將在下面介紹。要好好地記在腦裡。

操作方法

■ L、R鈕
自車左右傾斜，不用改變行進方向，可以滑溜。

■ X、Y鈕
按就會煞車。想緊急減速時使用。繼續按則會停止。

■ 十字鈕
以左右來改變自車的行進方向。用上下則在跳躍時可以使自車前後傾斜。

■ B鈕
按就會加速。放開則是引擎煞車，會慢慢地減速。

■ A鈕
可以４秒內高速行走使用超級噴射。１周的話，使用次數能增加１次喔。

西元2560年的賽車比賽就在眼前!!

模式說明



1, GRAND PRIX

可以玩騎士、女王、國王３個聯盟。１個聯盟有５個行程。各行程都有５圈，只要進入３名內就可以往下個行程前進。

2, PRACTICE

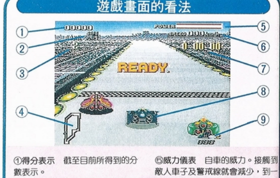
練習用模式。要選擇自己跟另外１部電腦車（對手），以２部車來競賽。跑完後，可收看到１圈的時間及過去最好的前５名時間。



3, RECORDS

在全部15個行程中可以看到各行程在過去所記錄最好的10名內時間的模式。而且，以最大獎模式出現，練習模式出現的都可以一目瞭然。記錄在揭示板上會保留喔。

遊戲畫面的看法



①得分表示　截至目前所得到的分數表示。
②規定順位表示　這裡表示順位以內不通過終點的話，就失去比賽資格。
③名次表示　表示自己現在的名次。規定順位以內和文字變黃色。還有，不含規定則以紅表示會發出警告聲。
④行程路線　表示現在自己所行走的行程圖。
⑤威力儀表　自車的威力。接觸到敵人車子及警戒線就會減少，到一走量以下會降低速度。殘量〇就會發生事故。
⑥速度儀表　現在的速度。
⑦時間表示　表示現在的時間。
⑧自車　駕駛的車子。
⑨超級噴射表示　S記號是綠色的話，就可以使用超級噴射。可以儲存３個喔！

賭命的賽車手開始展開熱戰

遊戲的基本地方在實際比賽開時來加以解說。

比賽開始的話，全部車子並排在起跑線。接著點名。以出發信號來一起齊跑！踏著加速板一口氣加速前進。

這個跟普通的賽車比賽並沒有什麼不同，所不同的就在這裡。跑道的兩側以反重力的警戒護欄來保護，所以從這裡並不會有行程出局的情況發生。但是，碰到警戒護欄的話，則會顯著地減少威力，而且車子行進方向也會不知道朝那裡前進。盡可能的話，跑到跑道的中央‥地方，不過路面上有各式各樣的陷阱。對了，不能光在中央奔馳。

跟敵人及警戒接觸的話，所減低的威力可以在安全地帶回復。只要在安全的時間就可以回復，所以當受到大損傷的話，想要完全回復就需要花相當多的時間了。相反的，如果沒有時間的話，即使沒有完全回復，也可以停止安全休息的時間。無論如何，時間的掌握是不可忽視的要點。



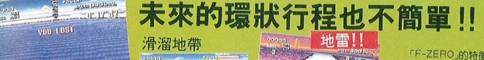
⬆終於１圈了，超級噴射的使用次數增加了。太棒了！



⬅跑道兩側有警戒護欄要注意喔！

⬅進入定全地帶則用從上方的光線回復威力。

未來的環狀行程也不簡單!!





➡水色的路面是滑溜地帶。磨練駕駛技術，要漂亮地閃開！

⬆路面上像披薩的東西就是地雷。跨過的瞬間彷彿如隔世般！

⬆突然有分岐道!?往那邊走比較近呢？傷腦筋。

⬅前方的車子在跳躍吧？

⬆踩路面的黃色記號！可以一瞬間急加速喔！

「F-ZERO」的特徵是行程到處有各種陷阱的設置。例如：在上面奔馳會滑溜的滑溜地帶，及無法駛出速度的泥濘地帶。也有像是地雷的危險陷阱喔。還有，在上面奔馳卻會突然急加速的加速記號，和跳躍的跳躍台。依據思考可以好好利用這些陷阱，相信能夠跑出好成績來的。

遊戲評價

SFC就是如此的「臭屁」，當然第一款賽車遊戲也不例外。擴大縮小等，硬體高招在這裡通通可以瞧得見。最值得一提的，便是它那令人熱血沸騰的BGM了，在緊張刺激的氣氛下你會體驗到什麼才稱爲眞實的臨場感受。相當可惜之處就是——好難哦（尤其對一個剛滿18的年輕小伙子——PC桑我來說），在夢裡常常因爲撞車的恐懼而驚醒哩！嗚〰〰

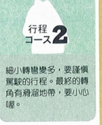
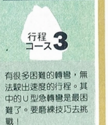
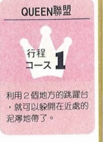


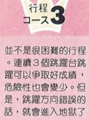
項目	評價
操作性	●●●●●●●●○○
音　效	●●●●●●●●○○
難易度	●●●●●●●●○○
畫　面	●●●●●●●○○○
遊戲性	●●●●●●●○○○

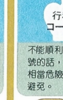
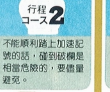
行程資料大公開

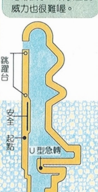
從最大獎模式的各聯盟，介紹最先的３個行程。看這些資料來考慮自己的攻略法。用實際奔馳的印象（在腦子裡想像奔馳的樣子）也是可以的。使用方法完全看你的了！





KNIGHT聯盟 行程コース1

泥濘地帶比較多的行程。儘量要在行程的中央奔馳。

HNIGHT聯盟 行程コース2

細小轉彎變多，要謹慎駕駛的行程。最終的轉角有滑溜地帶，要小心喔。

HNIGHT聯盟 行程コース3

有很多困難的轉彎，無法駛出速度的行程。其中的U型急轉彎是最困難了。要磨練技巧去挑戰！

QUEEN聯盟 行程コース1

利用２個地方的跳躍台，就可以躲開在近處的泥濘地帶了。

QUEEN聯盟 行程コース2

只是些小型的行程，不過有有趣的陷阱。開始時在第２跳躍台前是最先行程的盡頭。不順利跳躍就會滾落下去喔。

QUEEN聯盟 行程コース3

並不是很困難的行程。連續３個跳躍台跳躍可以爭取好成績，危險性也會變少。但是，跳躍方向錯誤的話，就會進入地獄了。

KING聯盟 行程コース1

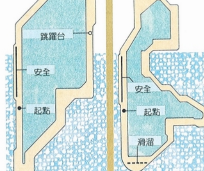
特別要注意的是行程終盤有地雷。經過相當長的距離，會被埋進去。

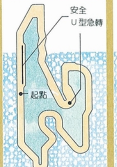
KING聯盟 行程コース2

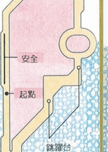
不能順利踏上加速記號的話，碰到破欄是相當危險的，要儘量避免。

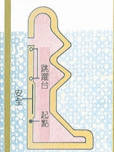
KING聯盟 行程コース3

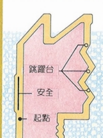
要注意第２個跳躍台和U型急轉彎。安全地帶狹小，所以回復威力也很難喔。

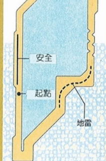


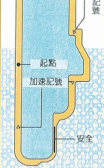














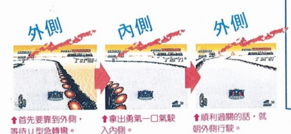
F-ZERO賽車手的常識

身爲F-ZERO的賽車手，一定得要知道不可少的就是這４個。要好好地記在腦子裡。

從外側U型急轉彎

在環狀行程中，最難的轉彎是U型急轉彎。能夠好好利用這裡來過關的話，就沒有什麼好怕的。至於要如何駕駛過關比較好呢？在這裡提示。

緩型轉彎基本上要儘量在轉彎的內側奔馳，不過U型急轉彎則是特別的。在轉彎之前要移動到外側，在開始轉彎則直接駛入內側。這時候要注意可不要碰到護欄了。如果是太內側的話，要這樣子朝著外側去通過。接著把車勢再打直，使車子跟跑道保持平行。只要記住這個就可以奔馳了。



⬆首先要靠到外側，等待U型急轉彎。

⬆拿出勇氣一口氣駛入內側。

⬆順利過關的話，就朝外側行駛。

順暢地進入安全地！

爲了回復威力要進入安全地帶，不過要是碰到安全地帶的裏面護欄，那麼威力就會減低…很殘忍。爲了不使這種情況發生，在這裡提示一下所需的技巧。

按十字鈕的左右，進入安全地帶的話，使車子的前端朝著斜方向，這樣子碰到護欄的可能性很高。因此，建議你要使用L、R鈕。L、R鈕的話，車子會直著朝前而進入安全地帶。要試試看喔。

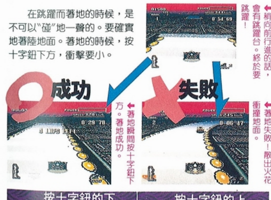


⬆進入安全地帶可以回復所減少的威力。

⬆按L、R鈕的話，可以使朝前的車子滑進去。

跳躍後要確實著地

在跳躍而著地的時候，是不可以"碰"地一聲的。要確實地著陸地面。著地的時候，按十字鈕下方，衝擊要小。



⬅稍向前行進的話，會有跳躍台。終於要跳躍！

⬅著地瞬間按十字鈕下方。著地成功。

⬅著地失敗！散出火花衝撞地面。

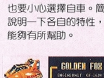
⬅車子的前端往上昂。著地時則順利著地。跳躍時則飛行距離會延長。

⬅車子的前端往前傾。跳躍時飛行距離會變短。著地時會衝撞到地面。

選擇自車很重要

在「F-ZERO」裏，擁有４種特性的車子登場了。以最高速取勝的車子、加速快的車子、衝擊強的車子、全部都很平均的車子等４種。

在選擇這些車子就決定勝負…應該算是言之過早，不過也要小心選擇自車。簡單地說明一下各自的特性，希望能夠有所幫助。



➡初學者用的車子。最高速及加速都很平均。

➡加速力跳躍很棒。但是，衝擊力卻很弱




➡很耐損傷，攻擊性的車子。很難加速。



➡加速力弱，而速度卻是最高速。４部中最棒。



爆破精靈

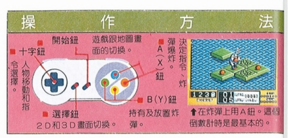
超級任天堂最初所發售的解謎遊戲，就是這款「爆破精靈」，是需要使用很多腦力的遊戲，喜歡難解解謎的人是絕對不能錯過的。

肯姆寇／12月1日發售／4M／￥6500

在超級任天堂上能夠以漂亮畫面玩得很開心的解謎遊戲，就是這款「爆破精靈」。「爆破精靈」這個標題，或許有人認為它是屬於必須使用炸彈之類武器的射擊遊戲。如果是這樣想的話，那麼就是大錯特錯了。這款遊戲原本是外國的軟體，因為是翻譯的關係，所以才命名為「爆破精靈」。

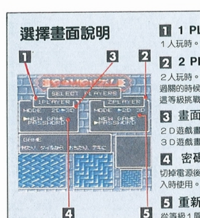
總而言之，這部「爆破精靈」是很深奧的解謎遊戲。首先，從操作方法開始。

操作方法



⬆在炸彈上用A鈕。這個倒數計時是最基本的。

選擇畫面說明




1 1 PLAY 模式
1人玩時。

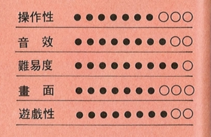
2 2 PLAY 模式
2人玩時。在某一方無法在這等級過關的時候，直到能夠過關為止向這等級挑戰。

3 畫面模式
2D遊戲畫面表示為2D。
3D遊戲畫面表示為3D。

4 密碼
切掉電源後，再開始的過關密碼輸入時使用。

5 重新遊戲
從等級1開始。

遊戲畫面說明



A 分數
1玩家、2玩家的得分表示。

B 時限
各等級的時間限制。變成0則殘數減2個。

C 等級
各等級(舞台)表示。

D 生命
炸彈的殘數表示。
變成0則遊戲結束。

E 炸彈
一定要破壞的BOMB和MINE數表示。

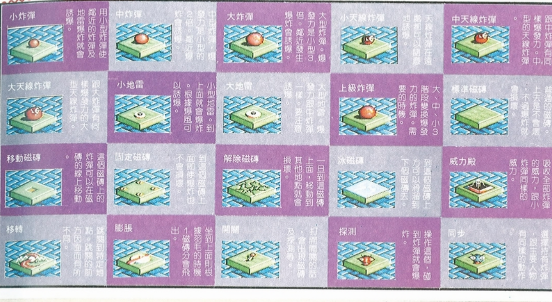
遊戲評價

〈說起益智型態的遊戲，我輝仔可真不是蓋的，(別以為我每天都在中古街裡打滾，人家可是IQ-200唷！）SFC上首度出現的益智遊戲——「爆破精靈」實在正合我意。合成音效的解說及2D・3D畫面的切換模式，喝！真的是有夠讚，而且難易度絕對有夠簡單。您想想看嘛！連我輝仔都能輕鬆過關，是不是一款很簡單的遊戲？別猶豫啦，別讓腦筋生銹了！

項目	評價
操作性	●●●●●●●○○○
音效	●●●●●●●●○○
難易度	●●●●●●●●●○
畫面	●●●●●●●○○○
遊戲性	●●●●●●●●○○

不知道這些就太離譜了

炸彈和磁磚一覽表



用2D模式來練習

記住炸彈及磁磚的性質吧？從這裡要展開攻略。趕快用2D模式來練習等級1和2。



等級1

重點提示

等級1可以完全練習的面。小炸彈雖然只有磁磚1塊份的爆發力，如果鄰近也有炸彈則可以引誘爆炸。只要1個爆炸則2個都會沒有了。注意這個就沒問題了。

⬆首先，在地圖畫面思考。這個作業是遊戲的基本。

➡最初要使這個炸彈爆炸。

⬅接著利用誘爆，爆破2個並列的炸彈。

⬆接著，使剩下的炸彈爆炸。最後留下這個磁磚就行了。很簡單吧？

等級2

⬆2面地圖是如此感覺。冰磁磚和中炸彈初登場。

⬅左下爆炸，接著是這裡。

➡這樣子一口氣到左側了。

⬆最後使這個炸彈爆炸的話，因誘爆全部都會一掃而空了。

重點提示

這裡的重點是冰磁磚和中炸彈。弄錯上到冰磁磚的話，會掉到外側而死去喔。在這面上沒有必要上冰磁磚。中炸彈有小炸彈的2倍爆發力，使小炸彈爆炸。用誘爆不會死掉。

繼續，使用３Ｄ模式攻略到10面！

在等級１和２，可以理解這個遊戲的規則，終於要用了Ｄ模式攻略到10面。３Ｄ模式的情況是最初的操作和動作無法順利配合，在操作上或許就會花點時間。不過，最後總會習慣的。經過幾次的失敗，要把握住人物的動作。畢竟這個充滿立體感的３Ｄ畫面令人躍躍欲試。

等級 3



⬆開始地點是這裡。什麼面呢？凸凸凹凹

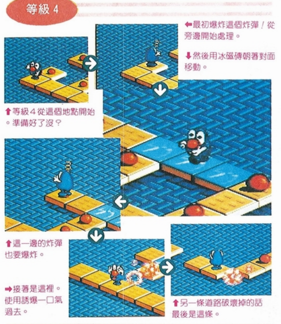
⬅首先要拿在這裡的小炸彈。

⬅移動地點當然是這裡。

➡使這個炸彈爆炸就過關了。

重點提示　重點是炸彈的移動。必要使炸彈移動，所以有移動磁磚。如此考慮的話，移動方向就應該能瞭解了。

等級 4



⬅最初爆炸這個炸彈！從旁邊開始處理。

⬇然後用冰磁磚朝著對面移動。

⬆等級４從這個地點開始。準備好了沒？

⬆這一邊的炸彈也要爆炸。

➡接著是這裡。使用誘爆一口氣過去。

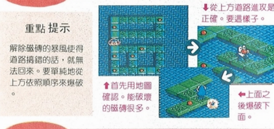
⬆另一條道路破壞掉的話最後是這條。

重點提示　這面的依照順序比較麻煩而已。搞錯爆炸順序的話，磁磚會損壞而無法回來了。如果不明白的話，就要立刻看看地圖，確認自己所在的位置來行進。然後，計算一下爆炸的情況，要小心不要弄錯所要逃走的方向了。

等級 5

重點提示

解除磁磚的暴風使得道路搞錯的話，就無法回來。要單純地從上方依照順序來爆破。



⬆首先用地圖確認。能破壞的磁磚很多。

⬇從上方道路進攻是正確。要這樣子。

⬅上面之後爆破下面。

等級 6

⬆這裡是開始地點。

⬅大炸彈移動到這個位置。

⬆炸彈爆炸就要移轉。

重點提示　看起來能夠簡單地過關，事實上並非如此的。在移動磁磚上的移動是重要重點。仔細考慮的話，自然就會知道應該放置的地點了。

等級 7



⬅從這地點開始遊戲！要移動那個炸彈呢？

⬅最初把中炸彈放置在這裡。

⬇最後形成這種形狀。

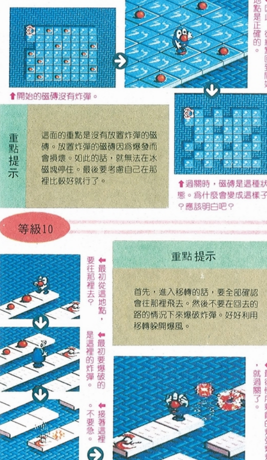
⬆爆破炸彈。然後隨意誘爆。

重點提示

這個也全是在移動磁磚上的爆炸移動。考慮大炸彈的爆發力，放置起爆劑的小炸彈，就可以確保要逃離的磁磚了。

● 軟體篇

等級 8



⬆開始的磁磚沒有炸彈。

⬅因此，從終點回到開始地點是正確的。

⬆過關時，磁磚是這種狀態。為什麼會變成這樣子？應該明白吧？

重點提示　這面的重點是沒有放置炸彈的磁磚。放置炸彈的磁磚因為爆發而會損壞。如此的話，就無法在冰磁塊停住。最後要考慮自己在那裡比較好就行了。

等級 9

重點提示

誘爆是重點。仔細看地圖，自己去描繪地圖，考慮各炸彈的爆破範圍。在移動磁磚上的什麼位置放置大炸彈？要多少成為起爆劑的小炸彈？仔細考慮就會明白了。左右對稱的地圖，答案有２個。

⬅左右對稱面，從中央開始。

⬅炸彈在這位置。

➡爆破這炸彈，在前面躲開。

⬅然後誘爆繼續誘爆，會變得很乾淨喔。只要留下自己的磁磚。

等級10

⬅最初從這地點，要往那裡去？

⬅最初要爆破的是這裡的炸彈。

⬅接著這裡。不要急。

⬅最後使所剩餘的炸彈爆炸，就過關了。

重點提示

首先，進入移轉的話，要全部確認會往那裡飛去。然後不要在回去的路的情況下來爆破炸彈。好好利用移轉躲開爆風。

這次攻略的10面只是遊戲的序盤，僅佔13分之１而已。不過，來到這裡對於遊戲的行進方法及爆發力的計算等，基本上應該都明白了。然後，就要應用這一些。雖然困難的東西依舊是困難的。總而言之，要記住「自己去爆炸的在原則上只有小炸彈」，千萬不能弄錯了。只要花點時間則任何面都絕對可以解決的。在困難的時候，要考慮一下，要加油了！

你能夠行進到這個面吧？

等級22

⬆每當按開關就有開關出現的困難面。要繼續往那裡呢？

等級33

⬆這也是地圖的一部分。這麼寬廣一定有各種陷阱的。

等級129



⬆用過關密碼能夠到等級129。有人能夠到達最終面嗎？



提示你玩這個遊戲時會有所幫助的事情。這個「爆破精靈」的過關密碼全部都是英文單字。適當輸入單字的話，就可以往下一面行進。



諸神紀世

想像者／12月16日發售／8M／￥8800





畫面的看法及各畫面的機能

BOOK・OF・WORLD（全部地圖）

密閉畫面

指令盾牌
表示指定的人或建築物的情報。顯示自己與對手在勢力與武器等方面的等級。

神力指示計
表示自己目前所持有的勢力大小程度。愈向右移，會有愈強的奇蹟出現。

指令・特殊符號 I

- 指定想要表達情報的人或是建築物。指定的人或建築物的情報顯示或訊號。
- 在密閉的地圖上，叫出自己造的爵位的所在處。
- 在密閉的地圖上，叫出顯示在盾牌上的情報的人或建築物。
- 在密閉的地圖上，叫出自己的指揮者或是自己的象徵物。
- 地圖上的任何一隅若是發生戰鬥的話，可在密閉的地圖上叫出。
- 係在建築物外面的人，找尋平坦的土地，並移動建蓋新建築的指令。
- 朝對手的建築物移動，並佔領且擴充領土的指令。
- 與附近的同志合為一體，提高戰鬥力的指令。
- 往自己的象徵物或指揮者集合在一起的指令。
- 移動自己的象徵物。沒有指揮者時無法移動象徵物。
- 剷平土地。密閉地圖上無自己的建築物時無法進行。

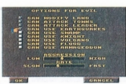
指令：特殊符號 II

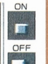
- 密閉地圖裏所見的範圍裏，發生大地震及土地荒蕪。
- 在密閉地圖可見到的範圍內，造成沼地攻陷敵人。
- 更改自己指揮者的爵位，攻進敵人的領土。
- 在密閉地圖可見到的範圍裏，出現巨大的火山。
- 世界引起洪水，並提高海平面的高度。

英文字非常多！



上面的畫面是征服篇中開頭的畫面，令人驚訝地竟然是英文，連其他條件設定的畫面也都是。如果你把如下畫面中的ON或 OFF搞混可就頭痛了。為此我們將英語畫面逐一說明。





設定遊戲特殊指令



在特殊符號控制 II 的地方按下此球的特殊符號後，會出現遊戲設定提昇的畫面。現在就讓我們為您解說一下英文單字及其功用。

① DOOD／EVIL
選擇自己所要扮演的角色。GOOD代表神，EVIL則代表邪惡，通常是選擇神。
② HUMAN VS COM／COM VS COM
選擇人與電腦對戰，或是電腦與電腦對戰。要研究進攻時機或戰法上，觀察電腦與電腦對戰是個不錯的選擇。
③ CON QUEST／CUSTOM GAME
隨時可自正在玩的地圖上，轉移至CONQUEST（征服篇）或CUSTOM（應用篇）。不過征服篇正在玩遊戲時不可移動。當由TUTORIAL（入門篇）。應用篇選擇征服篇時，必須由G-ENESIS地圖開始玩。
④ GAME SPEED
選擇遊戲進行的速度。在尚未熟悉遊戲時最好先設定SLOW較佳。
⑤ GAME OPTIONS
選擇造成水或沼澤的設定。只有入門篇。應用篇有變更的可能。
⑥ SAVE A GAME
用於儲存遊戲時。
⑦ LOAD A GAME
重新開始已儲存的遊戲。
⑧ MOVE TO NEXT MAP
在入門篇・應用篇中，移至下一個地圖。
⑨ NEXT LANSCAPE
調整正在遊戲中的地圖。
⑩ RESTART THIS MAP
在入門篇・應用篇10種中選擇國家。
⑪ SURRENDER THIS GAME
一按此鍵，即是投降了！

選擇指令

只要一按下遊戲設定提昇表中的這個指令，就會出現選擇設定的畫面。這是個影響到神與惡魔雙方面的設定。而且，在征服篇中，無法變更此設定。

① WATER IS FATAL／HARMFUL
水的設定。FATAL是致命的意思，也就是說，掉入水中的人會即刻死亡。而HA-RMFUL則是受傷害的意思，也就是即使掉入水中，但仍有救。
② SWANPS BOTTOMLESS／SHALLOW
沼澤的設定。BOTTOMLESS意謂著未知，所以表無底沼澤。也就是說，不管是誰掉進去，沼澤都不會消失。SHALLOW則是淺沼澤的意思，只要人一掉進去沼澤就會自地面上消失。
③ CAN BUILD
建造的設定。直譯的話，就是可以建造的意思。可是如果呈OFF狀態的話，可就無法建造了。
④ BUILD UP AND DOWN
建造方法的設定。這是可使土地上上下下的設定。如果OFF的話，就只能往上蓋，其條件可是很嚴苛的。
⑤ BUILD NEAR TOWNS
可能建造場所的設定。直譯的話，是可以在城鎮附近建造的意思，可是得注意，若沒看到建築物樹立的旗示便無法建造。在O-FF狀態時，如果能看到人就可以建造土地。

儲存指令

在想儲存，或再次叫出遊戲的時候，按下遊戲設定提昇指令，並由畫面一覽表中加以選擇。

① BACKUP RAM
遊戲玩到一半時，將遊戲儲存起來。有了這個BACK UP RAM，即使電源切斷了，仍可以保存。
② QUICK SAVE1～4
被QUICK SAVE的資料，只要被切斷電源就會消掉。若說它是使用在何時，那便是在遊戲玩一半而想要重新來過的時候。除此之外還可用在當自己國處於優勢的時候，或在即將引發大對決時。
③ WINNERS LIST
顯示在征服篇中勝利的地圖和號碼。
④ BACKUP INITIALIZE
儲存的所有記錄，在一瞬間消失無踪。

平衡特殊指令

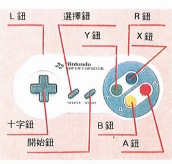


以箭號指著特殊符號控制 II 的這個特殊符號，按下A鈕可看見我方的GA-ME BALANCE，按B鈕則可看見敵方的GAME BALANCE。

① CAN MODIFY LAND
MODIFY是修正的意思。亦即造土地、修正國土的意思。如果是在OFF狀態，就沒有此項功能。
② CAN ATTACK TOWNS
人民可以襲擊敵人的房子。
③ CAN ATTACK LEADER
人民可以攻擊敵人的首領。
④ CAN USE EARTHQUAKES
能引發地震。
⑤ CAN USE SUANP
可以作出沼澤地。
⑥ CAN USE KNIGHT
可以作出騎士。
⑦ CAN USE VOLCANO
可以作出火山。
⑧ CAN USE FLOOD
可以引起洪水。
⑨ CAN USE ARMAGEDDON
能引起最後決戰。
10 AGGRESSION
侵略攻擊度的設定。AGGRESSION愈高，攻擊侵略性愈高。
⑪ RATE
在建築物中人口增值速度的設定。

即使没有滑鼠也沒關係!? !?

在「諸神紀世」的操縱器操作中，得熟記其四項基本指令，亦即A鈕的堆砌土地、B鈕的挖掘土地、開始鈕的暫時停止，及選擇鈕的切換。不過，如果覺得操作太慢的話，則不妨參考一下下表。這當中有可以一下是城堡、一下又是騎士，專門針對性情急躁的人而準備的複合式按鈕。



操縱器操作一覽表

操作	按鈕
地圖上游標的移動	✚
地圖上游標快速移動	L+✚
控制特殊符號 I・II 的切換	選擇
遊戲暫停	開始
土地的堆砌	A
土地向下掘	B
使小建築物變成城	X
小建築物瞬間移動	Y
以十宗為中心・土地向上一層	L+A
以十宗為中心・土地向下一層	L+B
城的四方作成一座座的山	L+X
城堡瞬間移動	L+Y
建造指令	R+A
簡易移動指令	R+B
佔據敵陣指令	R+X
集合指令	R+Y
地震指令	L+R+A
沼澤指令	L+R+B
火山指令	L+R+X
騎士指令	L+R+Y
神方面的遊戲平衡	配合天平A
惡魔方面的遊戲平衡	配合天平A

腦力激盪!?

ポピュラス

傾向 & 対策

けいこう　たいさく

我想各位都已經從我們的雜誌、報導知道ＳＦＣ版的"諸神紀世"，有十個種類的國家。那麼在發售迫在眉睫的當頭，若說我們爲讀者做了些什麼的話，便是已告之各國的特徵及其傾向與對策。

在前頁的各畫面中，即使變更設定，但這個國家的特徵設定並不能改變。所以不論其特徵爲何，最好在讀了之後能好好熟記。如果腦海中沒有情報的話，則遊戲一開打就會完全走樣，而變成是個很難玩的遊戲了。（像這個時候，就要設法引發興趣出來）。

草原 GRASSY PLAINS

最適於人生存的國家

不論是入門篇、征服篇，或是應用篇，首先最先出場的國家就是草原。在這裏較其他地形，在人口增加上較易，且人民的耐久力高，所以就算長時間來回走動都沒有大礙。因爲神力指示計上昇的速度也快，很能達到奇蹟。雖然適於生存，但別忘了同樣的也適於壞人的生存。

砂漠 DESERT

灼熱太陽折磨人

這是一面無止境砂的世界。雖然繁殖力急促，而人口的增加也很順暢，但如果讓人走得太久的話，會因過高的熱度而致死。遊戲的最初階段是注意盾牌之書，如果人跑出建築物，最好確認其附近是否爲平地(立即可知是否可以蓋房子)。

雪原 SNOW AND ICE

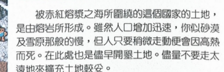


生活困難的酷寒世界

在這個冰冷積雪如山的世界裏，人口增加最爲困難，且人只要走的時間過久，便會因冷而致死。因人口增加率低，就比例而言在威力提昇上自然很慢，會使得初盤變成是非常辛苦的遊戲來展開。而且因技術等級也是十國中最低的，所以早早作平地以增加人口是其要訣。

熔岩 ROCK AND LAVA

嚴熱的岩漿之國



被赤紅熔漿之海所圍繞的這個國家的土地，是由熔岩所形成。雖然人口增加迅速，你似砂漠及雪原那般的慢，但人只要稍微走動便會因高熱而死。在此處也是儘早開墾土地。儘量不要走太遠地來擴充土地較妥。

大江戸 JAPANESQUE



松樹及櫻花裏的鎧甲武者!?

這…這是江戶時代的再現嗎？雖然是有那麼一點誇大其詞，但看到穿著和服的人們，依次地建造瓦屋，心情就有如來到日本。雖然是快樂的大江戶，但和表面不同的，其人口的增加率低，且人口的減少率也設定得低。



法國革命 FRANCAISE



宛如置身於法國之中……

這是將法國國旗作爲己國的國旗，土地盡是法國田園、草原風光的國家，建築物也充滿法國風味。人口增加率及減少率還算普通，環境並不惡劣。

由於技術水準較高，所以，應該是可以比較輕鬆地進行遊戲。

星際地 SILLY WORLD

科幻宇宙人的聖戰

撲通撲通地行走來蓋房子的宇宙人，看起來可愛極了。無論是樹木或建築物都富於ＳＦＣ科幻的設計，無論如何，你可別被其外觀所騙。

在這個星際地，由於空氣稀薄，出遠門的宇宙人會立刻死亡，小小的房子也會馬上消失，是個很殘酷的世界。

少許平地 BIT PLAINS



你持有幾個電腦屋了呢？

「BIT PUAINS」直譯是０與１的平原之意，這是電腦以「２進法」進行遊戲的世界。此地的人口增加率是10國之中最快的，而且人民也很長壽，不太容易死亡，所以應該可以玩得輕鬆愉快。建築物也從最小的遊戲機開始，約有10種機種登場喔！

三隻小豬

這次三隻小豬可不是蓋磚屋哦！

這個國家的人民便是童話世界裏的三隻小豬，而土地則有如童話世界般，有種滿花的花園、藍色屋頂的可愛房子。

雖然地形上是適合人生長的草原，但是對幼弱的小豬而言，則是嚴酷的世界，人口減少率最好設定至最低。

蛋糕王國



蛋糕、點心、水果派

這是由好吃的蛋糕或點心狀之建築物所構成的蛋糕王國，到處都是令人垂涎三尺的小甜點，這兒的人民是一羣貪吃的老鼠。對於老鼠的人口設定，減少率雖低了些，但還算是普通的設定。

別忘了注視好10種美味可口的蛋糕屋，大快朵頤一番吧！

擊滅敵人的重點

爲了順利地進行遊戲，成爲神中之神，你必須盡快地判斷及掌握地形的狀況、指令(對人民所下的命令)的更換等等。

在此提供幾個重點，或許不値得特別一提，不過，說不定在進行遊戲時，能幫助你一些提示。

1 是連接或分離？



在遊戲一開始所出現的地圖上，首先必須考慮的是，敵人是否連接土地。

看清楚後再決定用洪水或騎士，給予敵人最終的損傷。如果是連接土地的話，則使用騎士攻擊；如果是分離土地，則使用洪水擊潰。

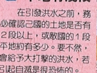
2 是無底或沼澤？



所謂「無底」或「淺沼澤」，並非以「沼澤攻擊」之意。

無底時是讓敵人首領掉入沼澤中，使敵方勢力減弱的意思。

3 是有害之水嗎？



在有害之水時，並不是指令攻擊，而是可以讓敵方的人民落入海中淹死，如果不是有害之水，就淹不死敵人了，所以要挖洞讓敵人掉落。

4 平地有幾段？

在引發洪水之前，務必確認己國的土地是否有２段以上，或敵國的１段平地約有多少。要不然，會給予大打擊的洪水，若引起自滅是很恐怖的。

5 最終決戰之前

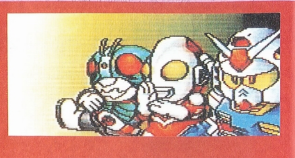


如果發動「最終決戰」，地面的建築物會全部消失，只剩下沼澤。

試想，如果在敵人行走的地面，來使用這一招的話，其效果……嘿嘿！

期待已久的SD英雄





ＳＤ英雄挑戰

帕布雷斯特／12月29日發售／￥8200

因ＳＤ英雄們的拼命，ＳＤ人民重獲和平。但是，環境管理裝置開始失控，達古雷復活，怪獸們又發起猛威。人們從此過著不安寧的生活。

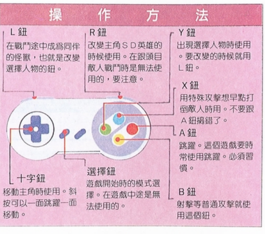
為了調查清楚原因有假面特攻隊Ｖ３、超人王子、騎士機動戰士３人。但是，他們的音信不久之後就斷絕了…。接著，１個月之後選出第２次調查隊，有超人力霸王、假面特攻隊１號、ＲＸ－78機動戰士３人。３人心中充滿著不安，往宇宙踏上旅程。

這個遊戲在喜歡的時候可以改變人物來玩。當然也會有超人力霸王對休加的戰鬥。怪獸之中也有會來協助的，可以借助其力。



⬆ＳＤ人民再度陷入恐懼的深淵。世界急待拯救。

操作方法





6位英雄和技巧在此！



	超人力霸王	假面特攻隊１號	ＲＸ－78機動戰士	假面特攻隊Ｖ３	超人王子	騎士機動戰士
英雄						
通常攻擊	使用所熟悉的特別光線。很管用。	假面腳踢。仔細看的話是形成腳形狀。	使用光束槍射擊對手時所用的。	Ｖ３的武器也是用假面腳踢。紅色。	流線型光線。使用綠色光線來打倒敵人。	長矛。長矛就是騎士機動戰士的武器。
必殺技	８片裂開光輪的威力很大。	時間停止。使時間停止。	強力火箭筒。具大爆炸力。	在一定的時間成無敵狀態。	超級炸彈。威力驚人。	誘導射擊。誘導彈。

用輔助功能選擇模式

在開始畫面選擇輔助功能，就可以選擇模式喔。模式有標準、容易２種。還有，操作方法也有８種，可以設定自己所喜歡的。上方的操作方法是初期設定時所用的。

LEVEL EASY
PLAYER 5
▶ BGM 00
EXIT

畫面的看法



首先介紹第１話的地圖！高潮燃起

第一話　出擊！ＳＤ英雄!!



第一話的特徵因為是開始面，所以是屬於暖身面。移動磚塊到處都有，如果不坐上去的話，那麼就無法往前面行進了。而且，這個暖身只是序盤戰。前面有更困難的面等著。因此，在這面的練習是很重要的。在遊戲中即使掉落也只是生命計量減少而已，並沒有失去生命的情況。這對於連暖身面也很吃力的人而言，是個好消息。附帶一提，第一話有超人力霸王系列的敵人登場。

遊戲評價

超人力霸王、假面騎士、機動戰士這些可愛人物的組合融入這款遊戲，感覺真是格外的親切。在 FC 版上曾出現的「SD英雄總決戰」趣味性十足。但總覺得意猶未盡。針對此點(也是肥肥貓我的最愛)，帕布雷斯特特別又在 SFC 上推出這款音效、遊戲性堪稱一流的動作遊戲，讓任年齡層的玩家們能夠重新在 SFC 上一圓與 SD 英雄們再聚的舊夢。嗚～我太老了！

操作性	●●●●●●●●○○
音效	●●●●●●●●○○
難易度	●●●●●●○○○○
畫面	●●●●●●●●○○
遊戲性	●●●●●●●○○○

請看剩下的第二話～第七話

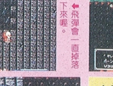


第二話　恐怖！休加軍團復活

如標題所示，這裡的敵人是休加軍團。假面特攻隊系列登場的敵人會阻擋去路。會投下飛彈，去擲鐵球過來。



←唷。大鐵球。不要被打中了。



←飛彈會一直掉落下來喔。



←這就是頭目骨骼戰士。很大吧？

←找尋同伴們，3位英雄來到休加基地。要跟休加們對決。



主要人物

戰鬥員３人衆	鋼鐵參謀	毒蛇男	摩古拉獸人
很厲害的模樣，卻很簡單地除掉了。	很了不起模樣的傢伙。要打倒它。	不會中途退縮的。要專心對付。	會提供威力回復，被欺侮的人。

Ｖ３成同伴！

←超人王子已經被抓走了。

第三話　潛入！攻擊敵宇宙基地!!

這裡要用ＲＸ－78機動戰士來玩。下方形成鋼鐵網，到處有移動磚塊。不要掉下去。



←潛入宇宙基地的４人。決意要跟下個敵人挑戰。非常英勇。



←對機動戰士根之入骨的敵人。

←遵循左上的箭頭記號來行進。

➡雖然什麼也都不做，卻會自爆的傻子。

←頭目敵人吉翁克大身體。狡猾。

主要人物

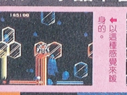
卡斯Ｌ、Ｒ	夏亞薩克	邱貝雷	哈囉
左右各一體的Ｌ和Ｒ。	雖然並不厲害卻很頑強。	這傢伙是很任性的女人。	回復威力要員。很可愛。

第四話　戰慄！水晶卡魯斯要處決超人王子

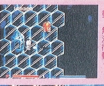
非常漂亮的水晶卡斯魯。敵人以超人力霸王系列來登場的傢伙們。在這裡不以斜方向跳躍是無法向前行進的。要注意巨大的水晶。



←超人王子快遭處決。一定要阻止。趕快往美麗的水晶卡斯魯去。



←以這種感覺來暖身的。



←這傢伙使地面震動，無法行動。



←水晶龍。像是遊戲的卡名。



主要人物

巴通	比伯里多	卡斯星人	羅亞
會射出羽毛過來。要用跳躍躲開。	自認是宇宙第一厲害的，不過卻很脆弱。	誇稱絕對不會輸的，不過也很脆弱。	能夠回復威力。但是，之後就…。

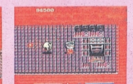
救出超人王子



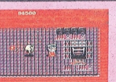
←吔。無謀的騎士機動戰士！

第五話　灼熱！魔熔岩地帶　找尋進入路徑!!

四周都是熔岩的面。不小心掉下去會受到損傷。敵人是被假面特攻隊除掉的一夥。在這裡的斜跳躍很重要。要靈活使用。最後敵人是阿波羅卡斯多。跟假面特攻隊宿命對決。



⬆夠衰！躲過熔岩卻又碰到岩石了。



⬆地獄大使成爲同伴。非常勇敢的我方。



←這個岩石會立刻沉到熔岩之中。

←到處是泥濘的行星地表。總覺得有不好的預感。



主要人物

蜂女	蜘蛛男	蛇獸人	黑暗大使
女人身的怪人。有對人生感到悲哀的感覺。	想要處決地獄大使，不過尚未執行。	以長的身體來襲擊。非常頑強喔。	地獄大使的弟弟。會提供回復威力。

⬆哎唷！以必死的決心來戰鬥，卻在玩耍，太離譜了吧？

第六話　狂氣！ＭＳ研究所的野心!!

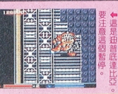
這裡的附近看不淸楚，所以很容易被敵人除掉。而且，變成巨大的迷宮結構。一面照像一面行進。頭目迪普底達比亞可以改造自己的身體…。



⬆咦，有這種入口。想要進去看看…。



⬆什麼？怎麼在這裡地方出來了。怎麼回事？



←這是迪普底達比亞。要注意這個暫停。



←喂，騎士機動戰士／你在那裡？請出來吧！



主要人物

茲柯古	比古薩姆	終結機動戰士	騎士百式
想要除掉英雄們卻無法達成的傢伙。	身體雖然很大，攻擊卻不怎樣。	這傢伙的身材也很大。但是，很厲害喔！	能夠回復威力及提供忠告的同伴。

同伴的危機！



⬆騎士機動戰士？在哪裡？

第七話　血戰！6大英雄ＶＳ達古雷

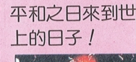
接著，這是最終舞台。介紹太詳細的話，在實際玩的時候就無法體驗到，所以只談一些。借助各種人的力量而終於齊全的６位英雄。終於進入敵人基地內部。要打倒宿敵達古雷的日子終於來臨了。但是，因爲是最終舞台，所以敵人也並非一層不變的。從嘍囉敵人到頭目敵人，全部會一起來襲擊英雄們。復活的頭目敵人們會再度增強威力，向英雄們挑戰。使用各種的必殺技來對抗頭目們。全力以赴去應付達古雷！

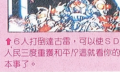


←這，這是那裡！背後是宇宙空間喔。

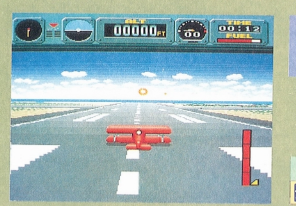
➡嗯，塞頓!?以爲打倒了，眞是個狡猾的傢伙。

平和之日來到世上的日子！





⬆6人打倒達古雷，可以使ＳＤ人民三度重獲和平!?這就看你的本事了。

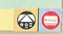


Pilotwings

享受飛行之樂

飛行俱樂部

任天堂／發售中／Y 8000



不離開地面就無法駕輕就熟

針對習慣於操作頂尖操縱性能交通工具遊戲的人而言，「飛行俱樂部」會有很困難的感覺。因爲在全部有關項目上，要求非常細膩的操作及精細的舉動神經感覺。根據不適當的動作操作，可以培養出重新更正的本性。換言之，即使是不習慣遊戲的人，也有機會成爲高手。

在這裡將從成爲高手所不可缺少的情報基礎來解說一下。雖然並不是說不談這一頁往前行進就必死無疑的意思，不過這對於以後的操作上是大有幫助的。

計器解說

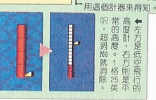
雷達。在有效範圍內的圓輪等位置以逗點來表示。風向用柱狀表示。很重要。

高度計。單位以英呎，1英呎30公分。用這個高度計和雷達來知道目標物位置。

水平計。雙翼機的機首上下朝那個方向用這個計算。傾斜時也用這個計器來得知。

表示能源殘量和經過的時間。在火箭背包方面，要小心注意能源的殘量。

出力計。滑翔翼和降落傘等，無關推進器使用的計器。



←左方是低空飛行的高度計，右方則是平常的高度。1格25英呎，超過200就消除。

不用看計器就可以輕易過關的東西。這些計器類裡裝有重要的情報。一面玩一面看計器的人，偶爾也應該暫停一下來確認。

往天空遨翔的行程

入會 → 區域1 → 區域2 → 區域3 → 區域4 → 直昇機實戰

→ 區域5 → 區域6 → 區域7 → 區域8 → 直昇機實戰2

鳥人間A　鳥人間B　鳥人間C

減分系統綜合解說

●著陸精度　著陸位置要接近滑走道的中央，著陸後一直走的話，減分會很少。滑行的大跳躍成爲關鍵重點。

●著地精度　在指定目標中間附近的位置著地則減分會很少。除了雙翼機以外的3項目要確認。目標上寫有分數。

●著地速度　在目標著地時的速度緩慢則減分會很少。這種判定基準也跟著地精度一樣，只有除了雙翼機以外的3項目要確認。

●滯空時間　測試開始到終了的所需時間愈短則減分就愈少。在操作上會有空檔的時間。可以早一點正確確認。

●侵入角度　對於滑走道如何以水平式侵入及接地的判定。滑走道和機體的角度要愈小愈好。這只用於雙翼機的判定。

●圓輪和弧形　是否能通過用綠色球體設置在空中的圓輪及地上的弧狀。無法通過則有設定分數減分。減分會很大。

●光束　判定基礎約跟圓輪及弧形一樣。形狀是棒狀，以是否碰觸到判定。雙翼機上有關於球體一個個的判定。

用語解說

●回旋　以描繪圓弧來回轉。圓半徑愈小來回轉就是急回旋。出力愈大則描繪的圓弧愈大。

●出力　給予噴射裝置、推進裝置的能源。給予大能源則會加速，直進性變強。

●機首　機體的前端。機首往下則降下，往上則是上昇。不能上下激烈移動，這也是失速的原因。

●失速　機首因爲太朝上使主翼失去浮力而很快速地朝下衝。在著陸時使機體成水平也會失速。

●阻力　空中煞車。對於進行方向以確立方向所使用煞車的所得到浮力。

●慣性　物體一直朝著移動方向的性質。這個性質的緣故，無法如所想的來操作。

●空中停止　以強力浮力和姿勢控制停留在空中。只有直昇機可以。在這個遊戲中算是比較簡單。

●特定目標　以描繪特定軌跡來移動的目標。根據在這裡的著陸可以得到加分的機會。

●違反規定　無法達到各項目所設定的條件，著陸在目標。在心急的駕駛員身上偶爾會見到。

LIGHT PLANE　雙翼機

←一旦行程出局就很難回復回來。因此，無論怎樣回旋都要以往下個圓輪來著陸，或者練習作戰。

CONTROL

機首下げる　出力アップ　左旋回　右旋回　出力ダウン　ブレーキ　機首上げる

天空遨翔的鐵則

1. 要了解出力和機體狀態的關係
2. 要考慮過剩輸入事故因素、素質
3. 輕忽計器會令計器失效

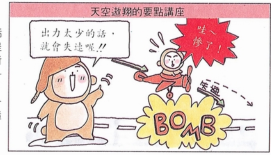
←不要認爲機體操作和出力調整是各自的東西，要記得配合。上昇時機首往上抬，出力要增加。

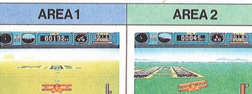
雙翼機的舉動最大特徵之一，就是出力愈高（速度很快）則會愈難彎曲。想要以水平方向快速移動，必要使出力下降。但是，出力太少的話就會變成失速。

在小半徑回旋的時候，出力要下降，還有在上昇時則要提高出力，下降的話就要使出力降低。這些就是有關於出力操作上的鐵則。

還有，想要快速彎曲的話，經常按著十字鈕的左右才是不行的。根據慣性是無法如所想像般來操縱的。要確實地一點一點接觸般來使用十字鈕。這並不只是左右，上下也是一樣的。太粗魯的動作只會製造出危險。

天空遨翔的要點講座





AREA 1

最初使機體前傾降低高度，只要以導引光束爲目標來調整機首即可。在最後導引光束的前面則出力要降到30以下，使機體和滑走道成水平狀的話，就可以簡單地著陸。著陸後要按著煞車。

AREA 2

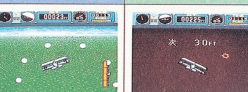
使機首上昂而通過最初圓輪的話，一面往右彎曲一面提昇出力往第2個圓輪去。通過後出力降到60，朝第3個圓輪去。在還不習慣時往左側的長滑走道去。直到著陸，機體和滑走道要成一直線。

AREA 3

上昇出力到99的話，沒有必要按鈕。離陸時一定要使機首上昂，否則就會衝到海中。離陸後以出力75來飛行。圓輪就設置在右回轉上。如果認爲無法穿過去的話，那麼就往下個圓輪去。

AREA 4

離陸的話就使出力降到70而往右大回旋，然後往左回旋去準備穿過弧形。弧形不必由中心來穿過，只要以上端來通過即可。著陸從導引光束上通過的話，這樣子會比較容易著陸。



AREA 5

出力上昇到80左右，穿過左右搖動的圓輪。著陸要在滑走道的中間，如果不快點著陸的話，就會被積雪所絆而失敗了。要一面慢慢下降出力一面使機首稍微地上昂，俐落地著陸。

AREA 6

因爲有3個弧形，所以要逼近地面來飛行才行。出力上昇到70，高度則是保持20英呎。在下過雨的滑走道是很滑的，要趕快著陸。專心地著陸要比弧形來得重要。這是自身的安危。

AREA 7

風不但變強，而且圓輪也變小了，所以出力要以99來謹慎地操作，如果認爲太勉強的話，就要適當地不去理會圓輪。著陸要從滑走道的左側進入，對付強風則要專心地使機首稍微上昂。

AREA 8

離陸後要立刻往右回旋，然後一面往右回旋一面使出力降到70。接著，穿過東北的弧形，跟離陸後一樣使機體搖動，朝向西南的弧形。通過弧形時候的高度，目標是12英呎。著陸跟區域4相同。



SKY DIVING 降落傘

←跟死亡同樣。以什麼高度來打開降落傘，要如何回旋降到目的地上，需有計劃地進行。

CONTROL
前傾··前進
セール開
左旋回 右旋回
後傾··後進／フレアー

天空遨翔的鐵則

1 以身體去感覺圓輪的並排
2 過度出力是往破滅之路
3 習慣的話要計算模式化

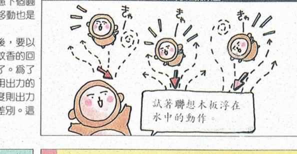
←落下時要以前傾和後傾來移動。降落傘打開的話，使善用出力來調整飛行距離是重點。

降落傘可以分成２部分。首先是最初的跳下時，在這裡姿勢的控制會決定一切。取得前傾姿勢則要往頭的方向，後傾姿勢則是往脚方向慢慢地加速來滑行。要思索木板沈浮水中時的動作。圓輪左右移動的時候，要用十字鈕左右移動的時候，要用十字鈕左右回轉之後前傾，或者是採取後傾姿勢就可以了。而且，考慮下個圓輪在那一邊來確實地移動也是很重要的。

在降落傘打開之後，要以目標爲中心，以像是蚊香的回旋狀來回旋下來就行了。爲了調整速度及距離，使用出力的時候，根據滑空的速度則出力度的效果會有很大的差別。這一點要記住喔。

天空遨翔的要點講座





AREA1



圓輪在第３個前面以稍前傾姿勢的話，就可以確實地通過。在超過700英呎的地方打開傘。要一直忍耐等待。然後在目標四周回旋１圈。至於微調整方面則以出力來進行就可以了。

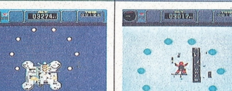
AREA2

落下後立刻朝右90度回轉，在通過第３個圓輪的時候，採用稍前傾姿勢。接著，在通過第５個圓輪之前，脚朝著地面就沒有問題了。在700英呎打開傘之前，不要忘記把頭朝著目標方向。

有關出力度

	速度方向	講解
高速滑空時	大／小	速度大的時候，使用出力就可以一瞬間上浮，再度進入滑空狀況。好好使用可以長距離滑行。
低速滑空時	小／大	繼續使用出力的話會成爲失速，約以往下方落下的形狀。超越目的地的時候使用最好。

AREA4



通過第２個圓輪的時候要採取前傾姿勢，在通過第５個圓輪之前要右90度回轉再度前傾姿勢。然後，頭朝著目標方向在高度800英呎的地方打開傘。在目標上空回旋降落下來就可以了。

AREA5

落下後什麼都不用做就可以通過３個圓輪。在高度700英呎的時候把傘打開。因爲目標會變小，所以要看準移動的目標才比較輕鬆著地。要看清楚加分機會。

AREA6

西北風５公尺是相當可疑的。左45度回轉，返復前傾、後傾來應付５個圓輪。在700英呎打開傘，用右回轉來接近目標。從東側降到目標的話，就在中央處落下。這樣子就很棒了。

AREA8



落下後往左90度回轉，反覆前傾、後傾的話，就可以通過３個圓輪。剩下的即使沒通過也沒有關係。在高度700英呎打開傘，用左回轉降下來。要使用比平常還小的回轉來回旋。用出力反覆調整。



ROCKET BELT

←最具有「以手來移動」的感覺項目。只要克服激烈作用的慣性，那麼就能駕馭自如了。

CONTROL
ロケット前進角度
視点切替
噴射··強
左旋回 右旋回
噴射··弱
ロケット後進角度

天空遨翔鐵則

1 自己成爲慣性的朋友
2 小中學生向父親學幾何代數
3 要確實地變更視點

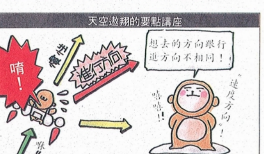
←在著陸時分別使用噴射的強弱是很重要的。對於噴射方向的操縱也必要有巧妙的操作。

這個競技的關鍵是根據強力的火箭噴射，所產生的強烈慣性。這個慣性有決定推進方向的要素，這也就是說巧妙地利用慣性力是很重要的。

首先要確認慣性力的方向。往下方噴射的話，即玩家傾下去的方向。這個慣性力的方向和目的地的方向在製作角度時，只要製作目的地方方向和玩家所想行進的方向相同角度，就可以回旋推進了。速度方向演算。

在著陸目標的時候，弱噴射則要儘量保持低空，用ＬＲ鈕就可以切換畫面來確認眞正的位置。儘量控制慣性力之後（所謂慣性力就是逆方向噴射）就著陸。這個也應該考慮到風的流動因素。

天空遨翔的要點講座

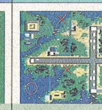




AREA2

噴射的話就通過右斜面的前方圓輪。訣竅是以50英呎的高度從圓輪的中心朝著右方。目標和３個圓輪連接成圓形來回繞是很漂亮的。用變更視點來著陸會很輕鬆。

AREA3



棒狀的光束是很難觸摸的。高度以50英呎仔細考慮慣性來朝向前進。因爲目標在海上，所以落下速度太快著地的時候，會迸跳而掉落到海中。

要有效地切換畫面

←標準畫面。下方的狀況看不清楚。

←俯瞰畫面。一定要用高度計確認。

←暫停畫面。非常了解全體位置。

後半區域的垂直穿過圓輪及著陸時，使用ＬＲ鈕來進行視點的變更，把握住自己的正確位置。尤其是在目標狹小的情況下，以目測來著陸的話，會遭到厄運的。最忌諱懶惰。

AREA4

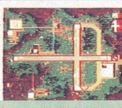
有２個很難通過的圓輪，不過這一些使用弱噴射就可以順利通過了。跟著地時一樣，要更換視點好幾次，使用弱噴射來快速著地。放鬆心情去做。

AREA6



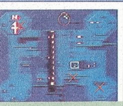
圓輪在水平回轉。從上方通過的話，脚很容易碰觸到地面，所以要保持40英呎高度，從下方去通過。著地也要考慮到風的影響。從東南去接近目標就行了。

AREA7

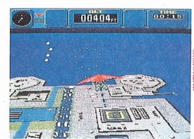


棒狀的光束設置很低。想要接觸就要把高度下降到15英呎。要一面注意不落入海中一面以有減分的心理來接近才行。著地是從東方來接近目標。

AREA8



這一次要接近移動的球才行。更換視點在球跳躍的地點等待時機。球會朝垂直方向跳動，所以要考慮通過的順序。在著地時要調整成弱噴射。



HANG GLIDER 滑翔翼



⬅4個項目之中最困難的是滑翔翼。隨意的動作可以滿足天空遨翔願望，不過這是競技。

天空遨翔的鐵則

①要完全把握目標的位置
②違反規定的話就是傻瓜
③8字回旋是基本中的基本

⬅跟降落傘大致相同，不過在回旋中按A鈕就是急回旋。出力也是按A鈕來使用。

這個競技要以行動範圍廣、落下速度慢的降落傘來考慮就行了。使用出力來調整飛行距離及落下速度，以描繪圓弧來接近目標物等，基本的要素都是相同的。所不同的是行動範圍和自由度的高度，只是看看是否有提昇高度的上昇氣流。

，不過這個滑翔翼卻是家常便飯。要使用廣大的全部場地來玩才行。因爲如此，不可以看漏掉目的地是非常重要的。偶爾暫停用俯瞰畫面來看自己和目的地，以及上昇氣流位置以便掌握。飛行的基本形是以8字來回旋，高度不夠時要立刻找尋上昇氣流。

天空遨翔的要點講座





AREA3

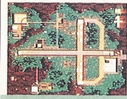


上昇氣流是直的，可以使機首上昂儘量保持高度，上昇氣流上昇到500英呎的話，要準備著地。迴繞島的外圍在降到目標前面的橋時，用出力來調整。

AREA4

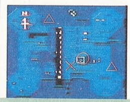
第1個圓輪只要把機首提昇就能夠通過。然後以上昇氣流來上昇高度，再度去找圓輪。高度不夠的話，要好幾次上上昇氣流。著地則利用急回旋來小迴繞。

AREA7



到達700英呎則需要好幾次上上昇氣流才行。在350英呎上上昇氣流的話，就可以到達700英呎的高度。著地則用跟區域3的相同要領去做就會很順利。

AREA8



跟區域4比較只是圓輪變小，吹強風而已。雖然如此，在通過第2個圓輪的時候，一定得要上2、3次上昇氣流才行。著地並不是本意，不過即使在區域外也要忍耐。

※畫面上的∠記號表示上昇氣流，○表示目標，×表示圈環的位置。

用出力和急回旋來描繪圓弧

出力



⬅跟降落傘一樣，要稍微飄上來之後下降。也要調整速度。

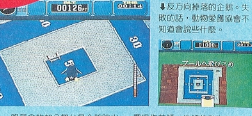
急回旋



⬅以描繪小圓弧來回旋。大回旋的時候更應該使用。

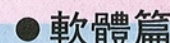
往上下關係的移動量調整和速度調整，使用出力，水平方向的移動量調整則使用急回旋。著陸時也要多用出力。著陸時是很吃力的動作。一定要設定一個地點，練習好幾次能夠順利著陸才行。

加分舞台 PENGUIN DIVING



⬇反方向掉落的企鵝。失敗的話，動物愛護協會不知道會說些什麼。

降落傘的加分舞台是企鵝跳水。跳入到池子的那裡會改變點數。訣竅是跟降落傘的時候一樣，要反覆操作前傾、後傾的動作就可以了。





HELICOPTER 直昇機



⬅對目前的和平競技應已了解，這裡是戰場。深入敵人陣地，去救出人質並摧毀組織。

天空遨翔的鐵則

①上昇到最高高度再進擊
②沒有自信的話沿海岸線迂迴
③擊毀在畫面出現的每個砲台

⬅操作本身並不困難。很像是以普通遊戲的感覺來操作，所以感覺很簡單。但是…。

區域4及8都過關的話，那麼就是一位優秀的飛行員，可以下達特殊的指令。所操作的是軍用直昇機。目的是救出人質或者擊毀麻藥組織的本部。

直昇機的操作是非常簡單的。因爲可以空中停止，也就是在特定高度靜止不動，很接近一般的射擊遊戲感覺。四周有敵人猛烈的攻擊，森林內所設置的砲台會發射出如雨般的砲彈。

搭乘的直昇機動作很緩慢。操作雖然簡單却很難躲過敵人的砲擊。以忽來忽去的打法去擊潰，或者全面都逃走，只在最終目的地戰鬥。這就看你的意思囉！

除去積年的怨恨!!

射擊方面準備!!



⬆游標指向目標高射砲前面的時候，用LR鈕射擊對地砲。拼命射擊。

⬆哇，哈哈！正在得意洋洋時，下個砲擊又過來了。掉以輕心就會歸西。

MISSION 1 救出我所愛的3位教官！



⬅森林深處就是敵人根據地。首先等待四周的高射砲都沈寂之後，降下高度著陸直昇機降落場。

⬇森林中有設置許多高射砲。不要直入森林，要沿海岸線迂迴。雖是膽小，不過只要獲勝即可。

救出3位被綁架的教官，深入森林的內部。直昇機從航空母艦飛起時，上昇到最高高度來進擊比較容易躲過砲擊。低空侵入會很累的。

MISSION 2 消滅麻藥販賣集團的作戰開始！



⬅異常的激烈攻擊。只有攻擊的高射砲會出現畫面猛烈攻擊。一分耕耘一分收穫。

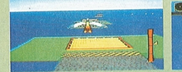
⬇雖然黑暗卻可以看探照燈範圍外的敵人。地圖跟MISSION1相同。要深深牢記。



夜間飛行。敵人的攻擊更加頑強，而且視界變壞。在這裡要捨去恥辱及謠言，用迂迴比較安適。只要去攻擊就可以了。

GET THE P MARKS





⬇坐上P記號上的話就可以得點。也可以得到跳就會一次回轉的技巧。

在火箭筒的加分舞台上，用跳躍板去跳躍，拿取在海上的P記號。不要理會橫向並列的東西，要一直行進去收集P記號。只要按十字鈕的上下就可以決定勝負了。

RENSHA De GO



⬇以這種裝備飛向天空眞是要有很好的體力才行。加油了！

滑翔翼的加分舞台要用鈕連打，使附在手上的羽毛飛向天空去。配合飛行的距離可以得到所應得的分數，所以要拼命地去連射。努力就會有回報。



沙羅曼蛇III

GRADIUS III

柯拿米／12月21日發售／４Ｍ／￥7800

「沙羅曼蛇III」全部由10個舞台所構成。本特輯將介紹獨創舞台之外的９個舞台的重點。會有幫助喔！

插入電源的話，立即進入選擇模式。在選擇模式上，可以設定遊戲的等級及鈕的配置等。像獨創可以用３個鈕來玩，設定自己比較容易玩的就可以了。

還有，「沙羅曼蛇」特有的增強威力武器，這一次則有類型選擇和編輯模式的設計。最初，要靈活使用４種類型選擇。因爲這４種增強威力儀表有遊戲比較容易過關的設定。

遊戲中所要注意的是，會奪取子機的子機獵人喔！總而言之，要記住逃避的方法來保護子機。

操作方法



可以自由選擇按鈕
射擊鈕可以自由各自設定。１個鈕也可以玩喔！

可以自由選擇增強威力武器



可以選擇預先設計的４種增強威力儀表和２種盾最初玩這部遊戲的人及想平安地往前行進的人，要選擇這個。從上方的第２個儀表的話，即使是初學者也可以安心。

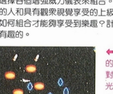


選擇各個增強威力儀表來組合。向厭倦類型選擇的人和具有觀衆視覺享受的上級者推薦。到底要如何組合才能夠享受到樂趣？計算一下也許會很有趣的。

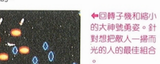


←以波紋雷射和２WAY飛彈的上下滅法強力組合。砲台可以很簡單地排除掉了。

→能夠連射的雙雷射雖然不具威力，不過卻是許多人使用的武器之一。



←回轉子機和縮小的大神號勇姿。針對想把敵人一掃而光的人的最佳組合。



→能夠儲存射擊的能源雷射，與其說是攻擊用，不如說是有觀賞感受的武器。

初登場!! 無論何時無論何地都不等待

子機獵人

所謂高能源吸收生物是巨大的生物，不過卻只會掠奪子機。雖然無法命中卻不能破壞。即使用大爆炸也是沒有效的。

在後方出現

←隨著標題音樂可以看到在畫面左側的臉。宛如看到斑馬而潛行過來的獅子。

悄悄的足音

→一面蛇行一面接近大神號。趕快固守子機去取得回避體制！



←這是可惜的失敗例子。一口氣繞到後方就會沒事。

深入分析舞台1、2、3

序盤要以全部裝備爲目標，總而言之要回收膠囊。在這裡被除掉，那麼前途會無「亮」喔。

舞台１ 砂漠行星

在困難的空中戰，要確實裝備速度２速飛彈及１個子機。然後一面注意從艙口飛出來的嘍囉，一面回收膠囊。會阻擋去路的砂龍弱點是在頭部。朝太陽穴一直射擊就可以除掉了。



←像是背骨彎曲的模樣。

→自然感覺的一剎那。



BOSS 蟻獅

弱點是藍色的眼睛。跟子機水平並列，自機要專心躲避砲彈。從左側畫面外也會有小蟻獅衝過來，所以要儘量往左端躲避比較好。眼睛變紅就是快完蛋。也許沒有必要裝備雷射。

舞台２ 泡泡行星

不知爲何全都是泡泡？每個泡都要消滅掉不然就丟超時空戰鬥機的臉了。只需排除眼前的泡泡來確保進路。靠到畫面的左側，要注意從後方突然飛來的嘍囉。在中盤會出現子機獵人。

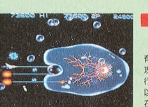


←各種顏色的泡泡飄浮著。





→泡泡和玩遊戲的大神號。



BOSS 泡

圓型眼球是弱點，不過有厚肉所以要保衛子機來進攻。雖然可以進入，可是飛行的小泡泡會通過本體，所以勉強速攻是無法打倒的，在畫面左側悠閒等待是很美的。

舞台３ 火山行星

深深體會到子機好處的面。確實有準備４個，只要速度是３速的話，子機的間隔會變寬，有利於行進。落盤地帶基本是「前進３步後退２步」。配合自機的反應而岩盤會落下來，所以不追過去會掉落。

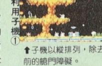
後半的洞穴挖掘面要挖掘最上方。在最上方挖掘岩石是不會掉落下來的。這是土木作業的基本要領。以後出社會很有幫助喔。

有效利用子機①



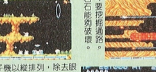
↑子機以縱排列，除去眼前的艙門障礙。

有效利用子機②



↑以陣形來迎擊。破壞艙門可以賺取點數。

挖掘洞穴，要一直挖掘



→要挖掘通路。岩石能夠破壞。

盾也能夠挖掘



↑盾也可以挖掘洞穴，也可以打倒敵人。



BOSS 大核心MKIII

無法進入雷射空隙，就會被消滅掉，飛進胸部就可以決勝負。不過很遺憾地無法活吞子機。

遊戲評價

噢！噢！噢！太帥啦，（對不起，狼嚎症總是在看到好軟體後發作），好久好久沒有看到這麼好玩的GAME啦！大魄力的音效加上豐富的武器系統，比起電動版來可眞是一點都不遜色唷。但唯一的「小缺點」——輕微的閃爍和遲滯，就著實令大哥大我搞不懂了。在SFC強大的硬體功能下柯拿米怎麼可能會有如此的演出呢？嗚，鼻血又流不停啦！



項目	評價
操作性	●●●●●●●●○○
音　效	●●●●●●●●●●
難易度	●●●●●●●●○○
畫　面	●●●●●●●●●○
遊戲性	●●●●●●●●●○

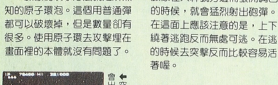
掌握舞台4、5、6的要點

中盤的高潮應該算是臉像。雖然有很多的陷阱，不過該採取猛攻的地方一定要全力以赴。

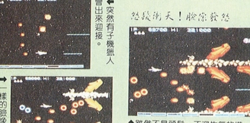
舞台4 臉像地帶

臉像的攻擊方法就是所熟知的原子環泡。這個用普通彈都可以破壞掉，但是數量卻有很多。使用原子環去攻擊埋在畫面裡的本體就沒有問題了。

臉像在大神號旁邊而張開嘴巴的時候，就會猛烈射出砲彈。在這面上應該注意的是，上下繞著逃跑反而無處可逃。在逃的時候去突擊反而比較容易活著喔。



←突然有子機獵人會出來迎接。



→一樣的臉像。很可愛吧？



←臉像的藝術品圓柱。

→以4面體構成，要全破壞掉。



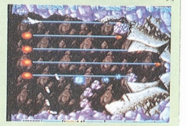
←漂亮地打開通路。失敗的話就結束了。

怒髮衝天！臉像發怒

↑雖然不是頭髮，不過生氣的模樣也是很氣派的。這裡面還可以原諒…。忍耐吧！

BOSS 大臉像

貼在壁上的2個臉像會放出小臉像。朝臉像嘴巴射擊砲彈的話，地面會搖動而掉落石頭，要十分小心來展開攻擊。在中間不攻擊嘴巴而只以小臉像為對手或許會很有趣。

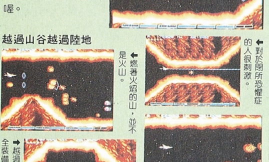


舞台5 太陽火焰行星

↓植物行星的入口會有艙門來迎接。

全裝備就毫無問題的面。自機的四周用子機包圍住而形成隊形。在狹窄通路同樣去行進的話，也是很安全的。不過可要注意子機獵人喔。

越過山谷越過陸地



←燃著火焰的山，並不是火山。

←對於閉所恐懼症的人很刺激。

→越過山就是谷。沒有全裝備會很累人的。





↑沒有子機的話，就是意味著跌落谷底了。

舞台6 植物行星

輝映出綠油油的一片

灼熱的太陽火焰行星之後，就是綠意盎然的行星出現。看起來令人想及環保的重要性。面很短，一下子就是頭目。要注意狹小的地形。

要注意尋餌草!!

←尋餌草伸展過來。射擊的話就會停止生長。

↑不將爆裂傢伙消滅掉就會自爆。

→從草逃走並非上策。也要注意嘍囉。

↑想欣賞這裡就要先打倒才比較理想。

窺探未知世界　舞台8、9、10

終於最後3個舞台了。通過這裡的話，所等待的就是充滿令人興奮的結束。

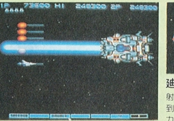
舞台8 頭目翁巴雷特

開始會大量生產查佛靠近大神號過來，不過打倒就可以得到膠囊，所以裝備不足的人可以在這裡補充。兩手空空的狀態也可以增強相當的威力。頭目翁巴雷特的頭陣是在「沙羅曼蛇II」4面登場戰鬥核心改良型的迪斯會出現。其次是有主題曲子附加的水晶核心，接著就是大核心MK－II。全部都是具有耐久力的。再者就是防衛核心登場。防衛核心的攻擊依舊是很卑怯的。被除掉的話，就從查佛來重新開始。



親切設計查佛地帶

最初在遭遇到大群查佛時，有許多人被這種大量給嚇呆了，不過打倒時的大量膠囊也會令人吃驚的。總之，不要移動比較好。一慌張則所得到的會很少喔。





迪斯

射出5發誘導飛彈，受到損傷的話，會使出全力發射雷射。

水晶核心

從滑溜的間接觸手射出砲彈，也會連續發射雙雷射。比較棘手。





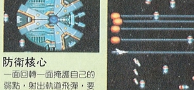
大核心MK-II

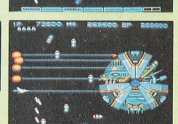
射出12條雷射的任性頭目。大核心的最具威力的狀況。



防衛核心

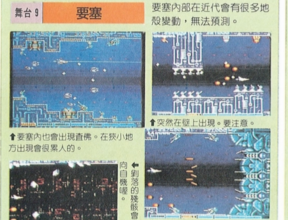
一面回轉一面掩護自己的弱點，射出軌道飛彈，要訣是左右迴避。





舞台9 要塞

要塞內部在近代會有很多地殼變動，無法預測。



↑要塞內也會出現查佛。在狹小地方出現會很累人的。

↑突然在壁上出現。要注意。

←剝落的殘骸會攻向自機喔。

↑要塞迪斯拉普多有重裝備，不過只要除去裝備剩下就很容易了。

舞台10 細胞

最終面是回到剛開始感覺的細胞面。回復快的細胞壁。



↑一代「沙羅曼蛇」的終點，不過本體並不是很厲害。

↑感覺到生命之源的風景。壁會繁殖令人更加恐懼。

←破壞細胞壁打開通路。不要掉以輕心。

←通過細胞壁的話，跟目前不同的氣氛來了。

這裡有什麼？



快打旋風 II

Final Fight

本特輯以全部舞台的頭目人物攻略法爲首，滿載實戰最有幫助的情報。

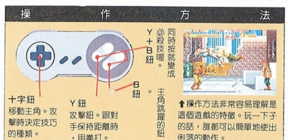
卡普空／12月21日發售／8M／¥8500

「快打旋風 II」是橫捲軸的格鬥動作遊戲。在街道上徘徊的流氓以華麗的技巧去痛毆打倒對手的爽快遊戲。

戰鬥的舞台是梅特羅市。主角是可迪和哈卡2人。有一天，市長曼古·哈卡的一位女兒雪西佳被謎馬特吉亞暴力集困所綁架。哈卡爲了女兒，可迪則是爲了戀人一起朝向馬特吉亞暴力集團前去。選擇哈卡或者是可迪其中的一個人，戰鬥就開始了！

舞台全部共有5個。各舞台的最後都有超強力的頭目人物等著。你眞的能夠救出雪西佳嗎!?

操作方法



⬆操作方法非常容易理解是這個遊戲的特徵。玩一下子的話，誰都可以簡單地使出俐落的動作。

你能夠突破全部5個舞台嗎!?

首先，要掌握住各舞台的特徵。也有加分舞台喔。

ROUND1 SLUM



⬆遊戲是從斯拉姆街開始的。會出現許多比較弱的敵人。要記住敵人的特徵。

ROUND3 WESTSIDE



➡舞台3是下町。主要以酒店爲戰鬥舞台。敵人一次登場的情況有很多。要小心了。

ROUND5 UPTOWN

➡最終舞台。通過豪華高級住宅街往頭目屋子去。奇怪的陷阱也會出現喔！



梅特羅市全圖

ROUND2 SUBWAY



⬆從地下鐵月台坐電車來移動。演出非常精彩的舞台。

ROUND4 BAYAREA

➡可以看到遠處美麗夜景的海灣區域。突然會有猛攻的強敵出現。也要注意時間結束。

也有加分舞台



擊毀車子！

⬅舞台2結束就往這裡。在時間限制內破壞掉車子！

➡舞台4過關的話，就是這樣。把全部玻璃粉碎就行了。

粉碎玻璃！

徹底解剖可迪與哈卡的動作!!

熱血青年 飛刀高手 可迪

連續技

連續技只要連打Y鈕就反覆使出。打出1發2發和跳躍、攻擊胸腹，最後一擊是龍捲風上擊!!什麼大人物都會飛出去喔。弱傢伙只要1發。但是，背後就無防備了，要注意。



跳躍技

在跳躍同時按Y鈕。根據跳躍的方式也成爲凌空跳躍。在短距離對付強敵時非常有效。



⬅可迪的跳躍踢是最好看了。

抓技

在抓住對手的情況，按Y鈕就是過肩摔，Y鈕跟十字鈕同時斜按的話就是膝蓋踢。敵人接近時這個技巧最快速。



⬅無論什麼大人物都一下子飛出去了。

必殺技

Y鈕和B鈕同時按就是必殺技。可以掃除周圍的敵人。被敵人包圍要使用這個。但是，HP會減少一些喔！要注意



⬅使用兩脚來踢，很棒喔！

職業摔角手 怪力之王 哈卡

連續技

哈卡的情況在打出二發攻擊胸腹之後，用投擲給予致命一擊。緊握雙拳，從上方掉落下來的強烈技。速度雖然比可迪差，不過破壞力却是第一。這種痛快一定要見識喔。



跳躍技

抓住敵人的時候是倒頭栽，放開的時候則用下降脚踢，或者是飛躍身體攻擊。倒頭栽具有一擊必殺的威力。



⬅跳躍從高處掉落下來。

抓技

同時按Y鈕和十字鈕斜面的話，就變成後滾翻。敵人在背後時要使用這個，一次打倒的最有效方法。



⬅在後面的敵人也會飛了出去。

必殺技

兩手張開以360度回轉的兩手回轉攻擊。手腕的範圍很長，所以一次可打倒廣範圍內的敵人。HP會減少。



⬅只要手腕回轉，敵人一掃而光。怪力!!

遊戲評價

自從接觸了電動版的「快打旋風2」後，終日茶不思、飯不想的「戀打情結」始終困擾著我。SFC確定移植的消息一出實在令我足足瘋了2天，但是唯一的缺憾是不能朋友一同遊戲了，這點我恨哪！不過這款遊戲還是值得介紹給大家，相信在受了委屈之後，馬上到電視前玩玩這一塊「快打旋風2」，保證您的一股怨氣可以馬上舒解！

項目	評分
操作性	●●●●●●●●○○
音　效	●●●●●●●○○○
難易度	●●●●●●●●●○
畫　面	●●●●●●●●○○
遊戲性	●●●●●●●●●○

全部舞台頭目人物攻略法大公開!!

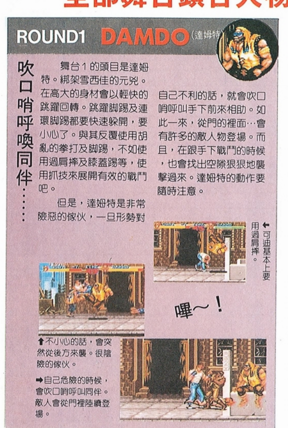


ROUND1 DAMDO（達姆特）

吹口哨呼喚同伴……

舞台１的頭目是達姆特。綁架雪西佳的元兇。在高大的身材會以輕快的跳躍回轉。跳躍脚踢及連環脚踢都要快速躲開，要小心了。與其反覆使用胡亂的拳打及脚踢，不如使用過肩摔及膝蓋踢等，使用抓技來展開有效的戰鬥吧。

但是，達姆特是非常險惡的傢伙，一旦形勢對自己不利的話，就會吹口哨呼叫手下前來相助。如此一來，從門的裡面…會有許多的敵人物登場。而且，在跟手下戰鬥的時候，也會找出空隙狠狠地襲擊過來。達姆特的動作要隨時注意。



←可迪基本上要用過肩摔。

↑不小心的話，會突然從後方來襲。很陰險的傢伙。

➡自己危險的時候，會吹口哨呼叫同伴。敵人會從門裡陸續登場。

ROUND2 SODOM（索多姆）

以二刀流來襲的不死身武者

舞台２的索多姆是揮舞著２刀流原體不明的武者摔角手。動作並不是很快速，不過防禦力却是相當高。基本上是要使用過肩摔等抓技來進攻。但是，不小心靠近的話是非常危險的。２支刀會無情地砍殺喔。計算空檔，在時機恰當的時候衝進對手的懷裡。

還有，給予損傷使索多姆的刀掉到地板上也是一個方法。敵人掉落的刀子要立刻拾起。使用這個去砍殺一番！這樣子就可以除掉他了。



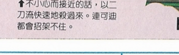




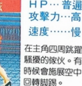
←奪取刀子是機會。要立刻除掉！

↑以慢慢地脚步接近過來。





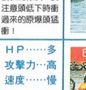




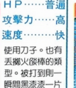
↑不小心而接近的話，以二刀流快速地殺過來。連可迪都會招架不住。

主要敵資料一覽表

介紹在遊戲中登場的所有敵人。看了這個就可以安心了。







名稱	HP	攻擊力	速度	說明
汪佛	多	普通	快	體型雖大却動作很快的傢伙。要注意頭低下時衝過來的原爆頭猛衝！
谷拉哈姆里巴	多	低	快	跟汪佛好像是兄弟，事實上沒有關係。經常跟汪佛一起登場。
佰依茲	普通	高	慢	在主角四周跳躍騷擾的傢伙。有時候會施展空中回轉脚踢。
安多雷	多	高	慢	擅長職業摔角技巧。有倒頭栽、扭脖子、飛撲攻擊等技巧。
安多雷Jr	多	高	慢	安多雷的弟弟。必殺技臂部壓頂超強力。被這傢伙纏住就完了。
巴里烏特	普通	高	快	使用刀子。也有丟擲火燄棒的類型。被打到則一瞬間黑漆漆一片了。
耶魯卡特	普通	高	快	跟巴里烏特一樣是使用刀子，不過比巴里烏特弱。要注意滑溜攻擊。



ROUND3 EDI.E（愛迪）

用槍亂射的壞警察 用接近戰去除掉！

舞台３的頭目是壞警察愛迪。動作雖然很慢，不過裝備很堅強很不容易給予損傷的。不過，千萬不能心急。隨意攻擊的話，會立刻用警棒反擊。

給予某個程度損傷的話，這一次會用槍亂射，相當危險，被纏住的話是會致命的。不看清楚射擊過來的時機，那麼首先就不可能躲得開了。要謹慎地接住對手，看清空檔用接近戰給予損傷。對付這傢伙要反覆幾次才會見效。心情緊張的話是會吃敗戰的。



←只要一接近則用警棒揮打過來。不看清楚攻擊的時機是不行的。

➡這一次是用槍亂射。連續一直發射，所以很難躲開。一發的損傷是很大的，要小心。

↑能夠順利捉住對手的話，就是機會。一定要丟擲出去。

ROUND4 ABIGAIL（阿比基魯）

發怒則臉會通紅

舞台４是阿比基魯。擅長接近戰的怪力傢伙。這傢伙發怒則肌肉顏色會變紅而衝向主角的奇怪特技(？)。在對手衝過來的時候要計算一下使出拳打！這個有效。可以給予超乎想像的大損傷。







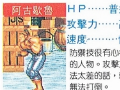
←咦!?肌肉顏色變紅了。衝過來的前兆。要小心。

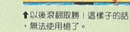
➡衝過來時要計算一下用拳打反擊。這個有效。

ROUND5 BELGER（貝魯卡）

諸惡的根源原體是!?

最後的頭目是什麼樣子的大人物!?很意外地，只是普通人物而已。如果這麼想就會遭到不測。右手拿著機關槍。這是怪人物。快速跳躍，看準空檔就會狠狠地攻擊過來。從正面接近的話，剛好去送死。只能用接近戰。被捉住絕對脫不了身的！

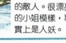




←倒在後方的不就是雪西佳嗎!?

↑以後滾翻取勝！這樣子的話，無法使用槍了。

名稱	HP	攻擊力	速度	說明
傑伊	普通	低	快	像是沒有什麼特徵的嘍囉，不過速度却極快速。攻擊力弱。
茲皮	普通	低	快	看外表就知道了，跟傑伊是同類型。使用漂亮的壓頂最有效。
阿古歇魯	普通	高	慢	防禦技很有心得的人物。攻擊方法太差的話，就無法打倒。
史拉修	普通	高	慢	裝備堅強而不易損傷。攻擊力也很高。用抓技及武器攻擊有效。
傑伊古	低	低	普通	弱人物。遊戲序盤常出現，並不需要特別的注意。
希摩茲	低	低	普通	外表看起來很強事實上却是很弱。重量不重質的敵人。
達谷	低	低	普通	這也是弱類型的敵人，不過很頑固，會積極進攻。不能大意。
蘿綺西	普通	普通	快	跟佰茲同類型跟佰依茲同類型的敵人。很漂亮的小姐模樣，事實上是人妖。







雷莎出擊

艾尼克斯／12月16日發售／￥8000

動作遊戲和模擬創作的結合！

在雷莎出擊裡，玩家即扮演著天神的角色。以天神的身份，於施展各種神力的同時，一一收復被惡魔侵佔的故土——這便是此遊戲的最終目的。

在戰爭舞台的雷莎世界裡，被劃成6個不同的區域。

每個區域都會是2部份的構成。首先是橫捲軸的動作遊戲模式。在此模式裡，別忘了把自己變成石像，然後打敗一一出現的敵人，躲避既有的陷阱，同時迅速前進。當然，在最後關卡上，一定是有令人窮於應付的主將在守關。

過了動作遊戲模式之後，於是進入作遊戲模式。在此模式中，玩家便是居處天界，保護地上子民的天神。視狀況適時地施展神法，並且努力建設適合居住的環境，以藉此增加領域居民的人口數。人口數增加則神力亦將獲得提昇，等級自可提高了。

CHECK 1 遊戲從天空城開始

遊戲是從浮遊在天空的天空城開始。千萬要謹記好伙伴天使的叮嚀喔！



⬆站在劃面中央的就是天使。他將是你的參謀。非常有幫助的。



➡看樣子非得要被迫下降地面與魔鬼決鬪不可。選擇兵器吧！

CHECK 2 各式各樣攻略法

每一個區域裡，都會有ACT1與ACT2兩個動作遊戲模式。原則上，都一定要通過動作遊戲模式之後，方可以前進至ACT2，亦唯有在創作遊戲模式中，致力提昇等級，才可能前進至下一個區域繼續完成任務。

用標誌指示！！



⬆所有的指令都可經由選擇。資料也整理得一目瞭然。



⬅自天空飛降而下的靈魂……

⬅附體於石像的那一瞬間！

⬅霹靂叭啦！化形完成！

CHECK 3 靈魂附體於石像上！

終於緊鑼密鼓到了開戰的時刻。只是，所謂天神者看似有形實在無體。譬如，爲了抵抗橫世惡魔們，於是借石像化身完成使命。亦正爲此典故，當神魂與石像合而爲一之際，讓人有種熱血奔騰，泣血涕淚之胸口騷動的感動。

朝動作模式前進



⬆得了軀體便自在自如。輕快地飛躍唷！持劍與魔鬼一決生死！

CHECK 4 動作模式是眞的動作

費魯摩亞 ACT 1

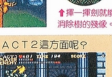
第一個區域費魯摩亞是一片草原地與森林區。而戰爭的舞台正是在那陰森詭譎的森林區中。千萬小心人面模樣的人面樹暗中偷襲喔！當乘著手推車往各角落時，將可找到各式各樣的秘寶，別忘了檢查！



⬆攀枝向上前進。不妨利用一下空氣飛球！



➡發現了幾個可疑之處呢！全部探險一下也好。但敵人也的確不少。



⬆揮一揮劍就能消除樹的殘像。

人面馬怪

⬆從右手邊的槍處將有內電迸裂。太接近也有被刺之虞。迅速躲避！

ACT2這方面呢？



⬆嗬！嗬！飛跳的同時，別忘了嗡！嗡！舞動著斧頭喔！

血湖 ACT 1

第二個巴域血湖是一片潮濕地帶。橋下有片血形成的海，若是一不小心掉下去就全完了。此時，浮於天際滿月，或許另有鬼異秘情。

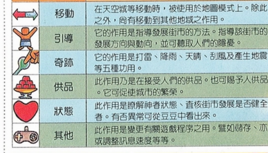


⬆咦！好像是龜變的妖怪呀！小心被推下去喔！



●頭目大飛怪

➡啪！啪！飛在天空中的同時，還不時噴出火來。不僅如此，連立足都勘虞了。



ACT2這方面呢？

⬇被劍山刺到會立刻死亡。

⬆似閃電的魔法不時攻擊而來。忽在石上，忽又消失，難以捉摸。

CHECK 5 創作模式是眞實的時間模擬

在創作遊戲模式裡，努力增加人口數量、致力街市繁榮發展是唯一的目的。爲達成此目的，必須踏實地執行適切的指令。

俟通過動作遊戲模式的ACT 1時，則這一地域裡將會有一對男女誕生。這一對男女即是繁殖人口的種，也就是亞當和夏娃二人。首先，好好聽取那兩人的意見吧！你將明瞭此地域的缺點及解決之道。之後，迅速地依計制定規章，調節氣候溫度雨量，並指導人民發展繁榮之道等……。

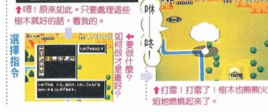
如果進行順利的話，那麼很快的就可看見形成的城市。這同時，神者的等級亦將提昇，PH也增加了。等級的提昇將可助順利前進。

⬅一對男女降臨了。但除此外別無它。

聽一聽説話



⬆嗯！原來如此。只要處理這些樹木就好的話，看我的。



選擇指令

⬅要做什麼？如何做才是最好？

⬆打雷！打雷！樹木也熊熊火焰地燃燒起來了。



就像這樣發展!!

創作遊戲模式指令一覽表

標誌	指令	內容
⟷	移動	在天空城等移動時，被使用於地圖模式上。除此之外，尚有移動到其他地域之作用。
	引導	它的作用是指導發展街市的方法。指導該街市的發展方向與動向，並可聽取人們的隱憂。
	奇跡	它的作用是打雷、降雨、天晴、刮風及產生地震等五種功用。
	供品	此作用乃是在接受人們的供品。也可賜予人供品。它可促使城市的繁榮。
♥	狀態	此作用是瞭解神者狀態、查核街市發展是否健全者。有否異常可從豆豆中看出來。
	其他	此作用是變更有關遊戲程序之用。譬如儲存、亦或調整訊息速度等等。

遼濶的６大地域正等你來征服!!

諾斯沃魯
平均氣溫不超過10°C的極寒地帶。雖說是荒僻之地，却有代表文明之工廠建設。只是要用陽光溶化這片雪地難矣！

艾托斯
大火山及險峻山嶺環繞本區。因火山地帶故土地貧瘠，只適遊牧事業。此地區有強悍敵人，進入前須先提昇等級。

布拉德普魯
水源豐富的潮濕地帶。自古以來航海技術發達，爲便於航行，已有各種道具的發明。血湖畔上建有一座陰森古堡。

費魯摩亞
有綠意盎然的森林、草原。發達技術中，特以造橋、造船更爲精湛。若用做最先的佔據而言，文明的開發也簡單。

卡桑德拉
本地域被砂漠覆蓋著大部份。朝貢敬神的儀式、祭典也在此發源。音樂由此產生。降些雨滋潤大地使之再復活！

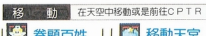
馬拉那
屬最南端的熱帶氣候地。面積狹小，自古以來即注力於漁業發展。因有很多密林、沼地等，可多使用神之奇蹟。

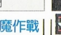


天空城設綿密作戰，再空降地上

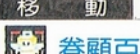
戰　鬪　擊倒支配土地的惡魔們

移　動　在天空中移動或是前往ＣＰＴＲ





選擇魔法



與惡魔作戰



眷顧百姓

移動天宮

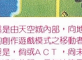


↑戰鬪時選擇使用的魔法。因它是須在遊戲的競技中獲得者，故在剛開始時是沒有魔法的記錄。在畫面上會以「慧星魔法」顯示。

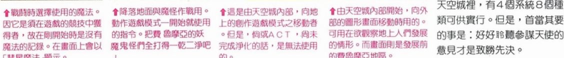
↑降落地面與魔怪作戰用。動作遊戲模式一開始就使用的指令。把費魯摩亞的妖魔鬼怪們全打得一乾二淨吧！

↑這是由天空城內部，向地上的創作遊戲模式之移動者。但是，倘或ＡＣＴ，尚未完成淨化的話，是無法使用的。

↑由天空城內部開始，向外部的圖形畫面移動時用的。可用在欲觀察地上人們發展的情形。而畫面則是發展前的費魯摩亞地區。



遊戲是由天空城開始，在天空城裡，有４個系統８個種類可供實行。但是，首當其要的事是：好好聆聽參謀天使的意見才是致勝先決。



其　他　將遊戲存檔，或變更設定

狀　態　天神自身的等級體力的調查，及街市發展狀況的顯示

文字速度

存檔記錄

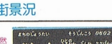
市街景況

神の狀況



↑調整說明文之流動速度。而以０表示速度最快，則７則表示速度最慢。但是在通常情況下以２級爲說明文速度之基準。

↑可存錄遊戲的過程。選擇這個指令之後，還要再選擇「はい」或者「いいえ」。而且要注意的是它只能存入一個檔而已。



➡將可一目瞭然知道各街市的各種狀態。也就是說要隨時隨地關心各地發展狀況。ちいき表示出６個地域。人・指該地域之居住人口。ひとのふえかた・指該地區人口之增加方式。ぶんか・該地區之文化水準。這水準愈高，地區發展就愈好。ささげもの・所尋獲供給天神用之供品的數量。

➡身爲天神的玩家，現在擁有多少力量盡在此全然瞭解。レベル・天神的總合力量。ＳＰ・天神可使用奇跡之能量。ＨＰ・天神現今的體力。ＭＰ・可在動作遊戲模式裡使用的魔法能力。つぎのレベル・下一個等級到達之人口數。そうじんこう現在整個世界的總人口數。まほう當天神要使用時放出的魔法。もちもの表示「已供供品」。



尾崎高爾夫

ＨＡＬ研究所／預定２月上市／￥8900

這是家庭用遊戲中所沒有的，可以享受立體路線的「尾崎高爾夫」，是從生手至高手都能玩的遊戲。



在遊戲中可保存至今最好的成績，由此可明白以自己的力量可達到何種程度。打者擊球以外的演出畫面中也充分使用超級任天堂的各種功能。

SPT 8M

你，能打敗高手尾崎嗎？

家庭用高爾夫遊戲的決定版！

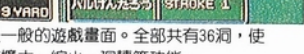
ＨＡＬ研究所開發的超級任天堂處女作可說是高爾夫球界中的超級明星，重點放在高手尾崎這一關，是至今所沒有的家庭用遊戲軟體的類型，非常具有可玩性。

在畫面方面，由於充分利用超級任天堂所特具的豐富色彩表現力，所以以往任天堂之所不能表現的美麗風景終能呈現在眼前。但是此種色彩的表現力只是本款遊戲的第一項特點而已。除此外，富於變化的路線也是另一特點，甚至在草地上也有起伏的路線（高爾夫球迷稱之爲“地表起伏”），使得遊戲更接近眞實的高爾夫；球在斜坡上的彈跳方式、滾動方式等等也都極力追求自然，應能得到高爾夫球迷的喝采。

基本上，當畫面變成從正上方俯視時，爲了表現出臨場感，往各球洞打出第一球時，畫面會轉變成３Ｄ畫面。



這是一般的遊戲畫面。全部共有36洞，使用有擴大、縮小、迴轉等功能。



遊戲的種類設定有上圖中的６種，在ＶＳジャンボ模式中可以直接與高手尾崎對打。



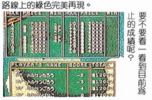
登錄玩家姓名的畫面。背景是夕陽中的俱樂部所在地。



選擇開球時自己之姿勢的畫面。

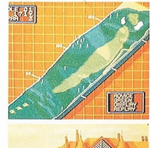


以超級任天堂才有的色彩表現力將路線上的綠色完美再現。



要不要看一看到目前爲止的成績呢？

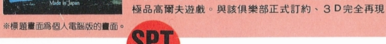
遊戲共可分類成６種類：擊數比賽、算分比賽、スキンズ比賽、錦標賽、練習模式、高手對決等。不用說，電腦打者之中最強的對手就是高手尾崎囉！在“高手對決”模式中打敗高手尾崎的話就可以得到代表高手階級的金屬高爾夫球桿喔！閱讀到此，是不是會覺得遊戲很難呢？放心吧！打擊時只須２個鈕即能操作，而且難易度也設定有３個階段，所以絕大多數的人都能玩的。擊出第一球的畫面時甚至能自３種開球姿勢中選擇自己所喜愛的一種，眞是令人有好感的體貼設計系統。由於美麗的風景與眞正的高爾夫，讓不喜歡高爾夫球的人也能享受樂趣。請期待遊戲的上市。



讓人喝采叫好的起伏路線。



美麗的俱樂部所在地的全貌。



綠野高球賽

T＆E軟體／預定3月底發售／￥9800

本項「綠野高球賽」是專爲名人而做、世界屈指可數的極品高爾夫遊戲。與該俱樂部正式訂約、3D完全再現

※標題畫面爲個人電腦版的畫面。

所謂的「圍棋」是指玩家揮出的球擊中旗桿並且直接近入球洞。

雖然這是絕少的場面，但在遊戲中仍是可以做得到的。



SPT 8M

名人賽舉辦前一定要先玩一玩

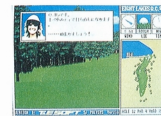
依據POLYSYS 3D完全再現

「綠野高球賽」是於'89年的10月，由日本愛知縣的個人電腦軟體製造商T＆E軟體發售的個人電腦軟體，爲高爾夫模擬遊戲。

所謂的「綠野高球賽」，是由世界主要的4大高爾夫聯賽之一的「名人賽」所主辦，路線則是位於美國喬治亞州的著名比賽路線。在此，依各個傑出玩家的表現，將上演出各種的戲劇，例如爲名留千史而戰、令人感動的大反轉劇等等。

在此遊戲中該路線完全重現於畫面上，讓玩家領略到名人擊球的感動與興奮。使用最新的統一3D處理POLYSYS的遊戲畫面，不但是立體畫面，更能描繪出路線的微細起伏等等，表現出更逼真的表演。高爾夫球擊上斜面、滾過平坦地面的樣子、或是球擊中樹葉後落下的樣子等等，看起來宛如是真實的動作一樣。

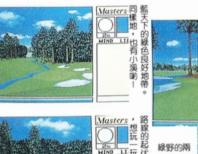
不僅是畫面上的處理而已，路線之版面設計的使用權也是與綠野高爾夫俱樂部正式訂定契約的，所以可以將真正的綠野高爾夫之比賽路線做最正確的重現。



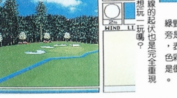
此爲FM-TOWNS的相片，就畫面來說幾乎是相等的水準。

曾經玩過本款遊戲的人，如果在電視上觀賞實際的綠野高爾夫比賽的話，就會明瞭該洞應該如何攻略才是正確的。既然有如此的先見之明，當然就能揮出連專家都比不上的成績囉。

遊戲共可分爲3種模式：擊數比賽、算分比賽與錦標賽3種；同時也可以4個人同玩，據稱超級任天堂版也預定將自個人電腦版完全移植，所以對高爾夫遊戲的愛好者實在不該錯過。



藍天下的綠色良好地帶。同樣地，也有小溪喲！



路線的起伏也是完全重現，想玩一玩嗎？

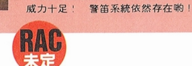
綠野的兩旁是障礙，表現的色彩照樣是很美的。

高爾夫小常識

所謂的世界4大聯賽，指的是全英公開賽、全美公開賽、全美職業賽、名人賽4種比賽。全英公開賽始於1860年，號稱是世界最古老的聯賽，在蘇格蘭與英格蘭的十大路線依序舉辦。全美公開賽始於1895年的羅德島州紐波特高爾夫俱樂部，現在，由地區預賽算起，共有6000人參加本項比賽，是世界最大規模的比賽。全美職業賽始於1916年，是4大聯賽中唯一業餘者不能參加的比賽。

4大聯賽

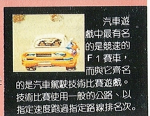
名人賽是4大聯賽之中，每年最早開賽，於4月的第2週即在美國的喬治亞州的綠野舉行。1930年波比・瓊斯在此年間得到高爾夫之最高榮譽後立即引退，將全部的精神投注在理想高爾夫球場的建築上。之後得到名設計師亞歷士帝亞・馬克茲的協助完成球場，於1934年招集當時的頂尖好手舉行錦標賽。絕佳的球場、參賽的高手雲集，所以使得比賽成爲好手間的競爭，所以就稱它爲名人賽。



BIG RUN

傑力可／預定3月發售／價格未定

電動版的駕車部份外，再加上模擬駕駛技術比賽，將是威力十足！ 警笛系統依然存在喲！



汽車遊戲中最有名的是競速的F1賽車，而與它齊名的是汽車駕駛技術比賽遊戲。技術比賽使用一般的公路、以指定速度跑過指定路線排名次。

RAC 未定

沙塵飛舞，往達喀爾還遠的很!!

僅有駕車技術是打不贏的!!

最近數年來，由於在日本豐田及日產公司的推廣與日本人開車風氣的興盛，因此興起汽車駕駛技術比賽的潮流。該項駕車技術比賽的權威是巴黎・達喀爾。本項「BIG RUN」就是以此項巴黎・達喀爾爲中心的賽車遊戲。在超級任天堂版方面，是在電動版中最受喜歡的駕車部份上添加模擬要素，使得遊戲更具魅力。

在遊戲內容方面，首先是試車。跑完一圈測試路線後根據其花費的時間可以得到資助。如果得到好的資助人的話，相對地在資金方面的援助也就大大地提高。其次是支援車隊、汽車副駕駛、機械等的選擇。得自資助人的資金主要是爲雇用支援車隊。當然，愈能幹的車隊愈能提供有效的支援。

之後是購買零件、工具。本項遊戲與電動版中有些不一樣，某種程度的故障的話，自己可以進行修理，因此必須購買必要零件與工具裝載在車子內。但裝載量太多則增加汽車的重量，將影響汽車的駕駛速度，所以必須小心注意。

接著就是進入真正的賽車。基本上它與電動版的方式相同，預計全部共有10關，玩家將駕車通過岩石地帶等的大自然後直奔塞內加爾的達喀爾海岸。

開車的時候爲了盡可能減少浪費時間，必須選擇能幹的工作伙伴並看地圖佈置支援車的位置、與直升機上的裝載的策略，這是非常重要的，好的駕駛者必須切記才行。

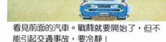
第1關的路程約1分30秒，根據時間可以獲得獎金，可以讓汽車更具威力。再者電動版中的警笛系統在本遊戲仍然保留，按下操縱盤的左或右鈕的話警笛就會響起，車道上的其它車輛就會讓道。你能成爲技術比賽中的王者嗎？



汽車發生故障而自己無法修理時則呼叫支援車隊，因此支援車的配置位置很重要。

雄偉的沙漠四周什麼也沒有，要與副駕駛通力合作，不可迷路喲！

看見前面的汽車。戰鬥就要開始了，但不能引起交通事故，要冷靜！





駱駝來迎接你了，可千萬不能撞上喲！

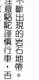
出現少女看板。開車時不可往別處看！



也有這樣的小村莊出現，這位爹還不肯讓路呢！



稀奇又漂亮道路。趕快通過它吧！



不斷出現的岩石地帶。必須注意駱駝謹慎行車，否則就會完蛋喔！

NOW PRINTING

史萊姆大冒險

CBS SONY／預定今年春發售／價格未定

在大多是移植版的作品中，「史萊姆大冒險」是少數的創作品之一。値得一提的是可愛角色的魅力。



本遊戲的女主角艾美女王。原是史萊姆未婚妻，但史萊姆變成軟蟲，所以她必須和他弟弟湯姆結婚。結束時畫面變成電影中畢業的場面，很感人。

ACT 未定

以獨創原作的魅力決一勝負!!

千奇百怪的動作非常可愛喲！

這是一個多月前曾介紹過的「史萊姆大冒險」，超級任天堂陣容中移植自電動版及個人電腦版的軟體不在少數。一般而言，它們都是成人玩的遊戲；但此「史萊姆大冒險」則是完全爲超級任天堂而創作的。正因此而讓人更想早一日知道是什麼樣的內容。

在此情形下，打混小組—超人1、2號再度出擊，實際走訪了CBS-SONY公司，說服了正在日以繼夜趕工的開發小組，讓我們看了一下開發畫面並試玩。

試玩時首先注意到的事是史萊姆的動作非常多。平常，當史萊姆在路上行走時，或是跳躍之時，會一面搖搖晃晃一面行動，將軟骨動物的特性表露無遺，眞的令人吃一驚。行動的模式很多，可以任意地拉長、拉扁或拉寬等，有數十種之多。打個比喻來說，它的動作就像是勇者鬥惡龍系列裏的軟骨動物史萊姆。該遊戲是較早期的遊戲，還想得起來嗎？如果該遊戲再擴大的話，大概就像本款遊戲的感覺了。

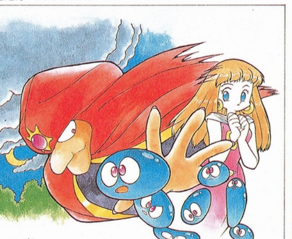
另一項已經知道的事是，在原野畫面上有相當的自由。基本上是朝右方前進即可，但是在天花板的某處跳躍並貼在牆壁上的話，可以利用牆壁攀登到任何地方。如此一來，遊戲的範圍應該會擴大不少了吧？當讀者們拿到遊戲軟體以進行實際遊戲時，建議各位不妨在地圖的各個角落試一試。

吞下果實後會全身舒暢喔！

秘密寶物是在路途中的果實，它也可以用來攻擊敵人。當敵人來襲的時候可將果實吐出攻擊敵人，打中的話它就會爆炸而傷害敵人。到目前爲止，預定此種果實有2粒。其實，雖然要攻打老鼠，但使用的時機是很重要的，希望能愼重決定目標。

除此之外還有依果實的顏色而有各種不同的功用，例如可以恢復生命、增加剩餘史萊姆的數量、提高跳躍能力等。

果實是由花來補給，有的是坐上花就會結果，有的是經過就會結果實。果實有很多是使用一次就沒有了，所以要不斷地收集才好。





史萊姆遇上敵人時的決定性瞬間。用來對付這傢伙最好。



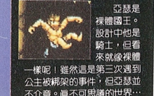
跳躍之時也會微微地搖晃，實在太可愛了。



超魔界村

卡普空／發售日未定／價格未定

卡普空製作完成的超級任天堂版創作高難度動作遊戲。熟悉的亞瑟、紅色亞利瑪等老角色再一次登場！



亞瑟是裸體國王。設計中他是騎士，但看來就像裸體一樣呢！雖然這是第三次遇到公主被綁架的事件，但亞瑟並不介意。眞不可思議的世界…



ACT 8M

向最強的魔界軍團挑戰的亞瑟

拯救受難公主是亞瑟的畢生事業!?

卡普空製作的超級任天堂版「超魔界村」是以曾經大熱潮，並且移植爲各種版本後也廣受好評的動作遊戲「大魔界村」爲基礎加以變化主角亞瑟的攻擊方法、添加新的關卡等等的超加強版。

關於主角亞瑟方面，最大的變更點是以前所做不到的二段跳躍與往上方的攻擊。

所謂的二段跳躍是在普通的一跳之後，在落地之前的一瞬間再一次跳躍，如此一來可以跳得比普通的一跳更高。再加上現今已不只能往左右做攻擊，因此遊戲中自然出現必須配合使用二段跳躍才能克服的敵人與地形。

除此之外，武器的種類也很多少做了一些變更，例如變更了提升攻擊力的鎧甲，或者變更了魔法的使用方法等等。



看！在相片上也許看不清楚，但地面眞的會彎曲扭動喲

受魔界住民所記解救受困的人質!!



在超魔界的世界中到處都是被繩子綁住的人們，他們是代表什麼意思呢？

再者，在超魔界村的世界（關卡）之中也有以往所沒有的特別設計。例如往上往下做大幅度彎曲的地面；做爲背景，卻頗有深意的門及壺等等。

除以上之外，還有在以前的魔界村系列中所沒有的各式各樣隱藏的謎題，這是錯不了的。大家就耐心等待遊戲的出版吧！



圖中的大門是什麼樣的門？如果進入的話會在裡面發現什麼呢？



←使用二段跳躍的話可以跳至如圖一般的高、遠。



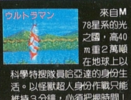
↓自背後襲擊亞瑟的敵人。該注意難易度。

NOW PRINTING

怪獸超人

萬代／預定91年4月發售／預計￥7800

這是曾在電視節目中播映，使得怪獸成爲風潮的怪獸超人，它曾多次在電視上重播，影迷多的數不清。該怪獸超人帶著各種必殺技將在動作遊戲中出現！



來自M78星系的光之國，高40m重2萬噸在地球上以科學特搜隊員哈亞達的身份生活。以怪獸超人身份作戰只能維持3分鐘，必須把握時間！



宛如原作再現的逼眞程度

看電視好呢？還是玩遊戲好？它的臨場感還眞令人傷腦筋!!

由於近年來怪獸大爲流行，使得各種怪獸超人的模仿作品紛紛出現，雖然它們模仿得很可愛，但此萬代公司出品之「怪獸超人」的重點則在於忠實地將電視節目再現。光是看相片即可明瞭，此標題畫面的超人，是以往的遊戲中所出現的超人所遠不及的。

當然，逼眞的事項不僅是形狀一樣而已，故事、動作、效果音樂以至於鳴叫聲等等，都是以節目爲藍本加以再現，所以非常逼眞，是喜愛怪獸超人的人所不能錯過的。接著，熟悉的怪獸們在與節目中幾乎完全相同的地方出現。巴爾坦星人的笑聲則是取樣做成的寫實版。眞不愧是超級的任天堂，這是8頻道的採樣器喲！電視上有40匹怪獸，而本遊戲中則有數不清的怪獸哪！

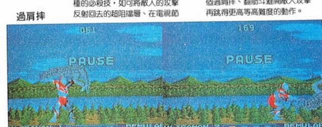


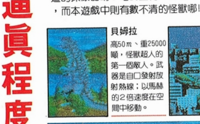
特殊光線

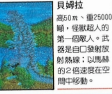
超分裂技

名爲怪獸超人，當然是使用特殊光線作爲武器。此外也有各種的必殺技，如可將敵人的攻擊反射回去的超阻擋層、在電視節目中曾經出現打倒巴爾坦星人的超分裂技。此外還有抱起敵人來個過肩摔、翻筋斗避開敵人攻擊再跳得更高等高難度的動作。

過肩摔



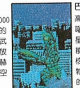




貝姆拉

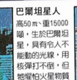
高50m、重25000噸，怪獸超人的第一個敵人。武器是自口發射放射熱線；以馬赫的2倍速度在空間中移動。





巴爾坦星人

高50m、重15000噸，生於巴爾坦星，具有令人不能動的光線，用核彈打不倒，但牠懼怕火星物質的特殊光線。





迪雷斯頓

高60m、重120000噸，地底人爲征服地球而送來的怪獸。口中能吐出強力火焰，用力技對付比用光線武器有效。



美芙拉斯星人

高60m、重2000噸，生於美芙拉斯星，智商指數超過1萬。力量是怪獸超人的伯仲，所以要花點工夫對付他。



攻擊光線

將能量引導至兩腕之間再以右手腕爲誘導體發射而出的彈簧狀光線。在電視節目中是比特殊光線更爲強勁的光線。

超阻擋層

別名爲電磁場，使用它時可以將敵人的攻擊完全反射回去，既可護身，又能消滅敵人。

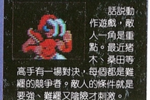
NOW PRINTING

飛龍之拳Ⅳ

文明腦／發售日未定／價格未定

正式列入系列中的第4集遊戲。

我們期待強有力的設定與漂亮的動作。



話說動作遊戲，敵人一角是重點。最近豬木、桑田等高手有一場對決，每個都是難纏的競爭者。敵人的條件就是要強、難纏又陰險才刺激。



眞正的格鬪技動作遊戲來了!!

格鬪技英雄傳說中的歷史

第一集的始祖級「飛龍拳」是在古早古早以前以電動版遊戲出現的動作遊戲。自此之後'87年移植爲任天堂版（添加了不少改編部份），去年夏天再次發售，所以總計可說是共有三集遊戲。

此次的遊戲則是以超級任天堂版的遊戲發售。

但是去年12月份本遊戲會以GAME BOY的軟體發售「飛龍拳外傳」，所以在此系列中本遊戲應該算是第5集作品。

在此我們概略地來整理本遊戲的歷史。

第1代：道中篇與比賽篇反覆組成，收集秘寶使自己成爲龍王是其目的。

攻擊的方式方面相當新，與敵人面對面時會顯示出彼此的身體。這代表著有隙可乘，在此時發動攻擊即可確實收到效果。

第2代：動作中加入RPG的要素，更添加遊戲的深度。又，動作模式中再加入卡通模式，比賽模式，更見華麗。這樣的遊戲更能讓玩家渾身發熱。

接著，是最新版中的第3代：再加強之後列入超級任天堂系列之中。而且敵人是有史以來最強的黑暗軍團一五大明王衆。

那麼，「飛龍之拳Ⅳ」的特點何在呢？依筆者個人的見解，以下將一一介紹。

首先，它活用超級任天堂的功能，實現了逼眞的卡通影片式的表現方式。

接著，配合多數的鈕施展種類豐富的秘技，使用採樣做成的毆打和踢的音效，決定大技之瞬間的再現模式，多人同時玩…等等的實現性非常高。

由於製造商方面的資料現在還不明朗，所以以上的說明還有待證實。總之我們就耐心地期待吧！







在當時這是畫時代的畫面！
相當棒的動作，頗受好評喲!!

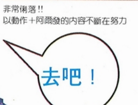
飛龍之拳畫面







非常俐落!!
以動作＋阿爾發的內容不斷在努力





NOW PRINTING



太空戰士 V

史克威爾／預定今年 7～8 月發售／價格未定

史克威爾信心十足地送來的ＳＦＣ第１作。大概是要我們看一看以相同開發陣容所開發的超級科幻遊戲吧。



太空戰士系列的角色設計是由天野善孝擔任。每想到此筆者就會覺得驚奇，將圖畫不損原貌地重映在畫面上可不是一件容易的事哪！

RPG 8M

比任天堂早一步出版的"V"!!

史克威爾的太空戰士系列

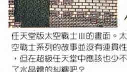
雖然得到史克威爾公司的通知，他們將加入開發研究的行列，但並沒有說明第一款作品的名稱爲何。當大家都在懷疑之時，該公司終於公開說明，原來是「太空戰士Ｖ」。任天堂版的Ⅲ才剛在去年四月發表，那爲什麼是Ｖ呢？也許有人會如此地問，這是有理由，現在就加以說明。原因就在於Ⅳ早在Ⅳ的企畫訂定之前就決定以任天堂軟體上市，並且已在進行之中。因此超級任天堂版的太空戰士就變成第５集了。但是，實際上第５集的的出版日期要比任天堂版的第４集來得早。在超級任天堂之類高性能遊戲機的開發方面，似乎是非常辛苦的，而該公司也像是將全部的力量都投注在第５集的開發上。



當然在現階段中，並還沒有可以發表的有關劇情、系統等方面的消息，但是它應該是無損以任天堂而獲得大衆之好評的「太空戰士」系列所給人的印象才對。由於將超級任天堂的功能發揮至極，所以提升戰鬥畫面、迷宮、交通工具等物項的等級，這是一定的。至於遊戲的畫面，本社一得到情報就會立即爲讀者介紹。

不愧是名作，好棒的天野插圖！





任天堂版太空戰士Ⅲ的畫面。太空戰士系列的故事並沒有連貫性，但在超級任天堂中應該也少不了水晶體的糾纏吧？

NOW PRINTING



勇者鬪惡龍Ｖ

艾尼克斯／發售日未定／價格未定

ＲＰＧ的名作「勇者」系列，在ＦＣ上大放異采後，又即將在ＳＦＣ上作出令人感嘆的演出。到底它的魅力何在？勇者Ⅳ發售時的盛況是否又會再演？





RPG 8M

新類型新系統的ＲＰＧ鉅作出擊

重大發表！勇者再度登場

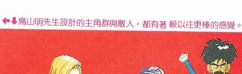
艾尼克斯在ＳＦＣ中繼「雷莎出擊」後，所發表的第２款軟體。延續以往遊戲的傳統加上嶄新的企劃所構成的「勇者鬪惡龍Ｖ」，有著相當堅強的劇情發展。相信在ＳＦＣ擴大縮小等機能的表現下，將會有著比前作更富臨場感的遊戲感受。

當然最引人矚目的焦點便是戰鬪系統以及周邊事件的發展。戰鬪系統不僅延用Ⅳ代的AI系統，並且也會導入深具變化性的組合攻擊要素，如此一來，玩家將會有更加靈活的運用空間。最令人欣喜的一點就是指令也極有可能採用漢字或是英文來表示，台灣玩家最怕的長串日文，應該會有所改善了吧？

在故事上，艾尼克斯公司表示，錯綜複雜的人物關係，絕對要讓玩家們嘆爲觀止，遊戲出現的交通工具及武器、秘寶，會讓所有ＲＰＧ迷們體驗到一種前所未有的遊戲感受。看來「勇者鬪龍Ｖ」的發售日當天，一定又有許多學生紛紛翹課加入大排長龍的搶購人群中囉！



←看到這些敵人角色真令人覺得既可愛又可恨。





←↓鳥山明先生設計的主角群與敵人，都有著較以往更棒的感覺。





太空小妖精

塞塔／預定91年３月發售／￥8800

大家所期待的超級任天堂版第一件ＲＰＧ的「太空小妖精」此回介紹系統方面的事項。



遊戲中的女主角，在最初即成爲阿龍的伙伴的可愛妖精，常跟在阿龍的後面。在卡通影片中她迷戀著阿龍，在遊戲中也是大致如此。



揭開自航行星卡迪林之謎！

對ＲＰＧ中毒者伸出援手！

大家期待已久的超級任天堂版ＲＰＧ軟體「太空小精靈」，終於就要上市了！雖然很遺憾它會延後上市時間，但是以前還不明瞭系統方面的細節，現在已大致底定，所以現在趕快來介紹它。

在此之前，先簡單地介紹一下本遊戲的故事內容。

故事的背景是將銀河系治理得非常和平的宇宙種族卡瓦娜，與以超能力爲武器，把宇宙種族的生命當作養分而生存的怪物竹魯族之間的戰鬥。結果是卡瓦娜被毀滅，他們建造的幾艘巨大宇宙船開始在宇宙中徘徊。其中之一的宇宙船在自航行星卡迪林上降落。主角阿龍就在卡迪林行星上迷路了。

卡迪林是一個住著來自全宇宙各地之各種生物的驚奇世界，阿龍若是不能解開這世界中的謎題就不能回到地球……。

阿龍的戰鬥方法在電視遊樂報導55期已介紹過，只是原野指令等變得更具體，對ＲＰＧ有特殊偏好的人在看過這篇報導之後請消消氣，並且等待遊戲的上市吧！

地圖（マップ）

地圖不是完整的一張，而是分爲好幾張，看起來相當複雜，並且有山、有草原，感覺就跟地球一樣。也有山崖、地穴，但它不足以讓人掉下所以可以放心。根據場所的不同，甚至可以使用道具爬上或爬下山崖呢！

商店、其他

在遊戲之中到達村鎮之後首先就看到商店，普通的ＲＰＧ中商店都會排在同一條路上。

其中在武器屋、防具屋等地還可以用舊物折價，非常方便。

此外還有當舖，典當在當舖的道具在任何地方的當舖皆能提取。



記憶（きおく）

這是只要輸入一次就能記住的方便寶物。普通的指令可分爲“永久使用”與“只用一次”２種，戰鬥類指令則增加“折回時則必須重新取得”一種而共有３種模式。同樣的事一而再地反覆地做時有此項寶物的話就方便得多了。



準備（そなえる）

自動恢復ＨＰ値的指令。恢復的方法有利用魔法或使用道具第２種。此外使用「ならべかえ」的話可以改變團體的排列方式。團體在戰鬥時是排成一橫列，所以不會有排頭的隊伍很容易受到傷害的疑慮。

魔法（まほう）

關於魔法的內容方面現在還不能公佈，只能告訴你共有分爲火、熱、雷等８系統44種以上的魔法、並以攻擊爲主。魔法不僅能給人肉體的傷害，也能給人精神上的傷害。除攻擊外魔法也可以回復ＨＰ，所以是非常重要的寶物。



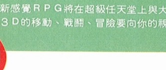
道具（どうぐ）

道具的種類相當多，從各種項目到可分爲６種類的，合計共可持有99個道具。項目上可分爲道具、小道具、各形各樣、戰鬥用、裝備５種。但是裝備類是例外的，每一種類只能持有１個。

屠魔傳記

肯姆寇／預定３月發售／￥8500

法國出品的新感覺ＲＰＧ將在超級任天堂上與大家見面了！專職的３Ｄ的移動、戰鬥、冒險要向你的視覺挑戰！



屠魔傳記的主角是神選的４名戰士，但敵人的８隻龍則有很大的影響力。何況當初牠們是以神之使者的身份來到此地，力量更爲強大。

法國來的ＲＰＧ!!



逼近的敵人！西沈的落日！不愧是３Ｄ哪!!

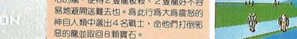
在體感遊戲中本遊戲在日本排名18，但看起來似乎不僅如此的成績。看此法國出品的ＲＰＧ，可以感受到各種外國人的思想。此一遊戲是360°各個地方皆可移動的ＲＰＧ（當然僅限於可以行走的地形）。

以往也會有迷宮式或是彎彎曲曲的３ＤＲＰＧ，但是它們僅是做直角彎曲的作業，其實還是屬平面的２Ｄ。

劇情說明與遊戲的整體內容據說還沒有全部完成，因此在現在來下判斷還嫌太早，但現今知道的草原、沙漠、冰原等廣大的地方可做360°移動的臨場感、來自外太空步步逼近之怪物的大迫力，對於已厭倦於以往之ＲＰＧ的消費者來說應是十分吸引人的。不僅是完成任務，光是觀賞移動中之景色就能帶來樂趣。只是對不具方向感的人來說這遊戲也許是難了一點喔！

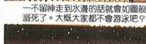


刻在石版上的故事



很早以前，８隻龍以神之使者的身份來到此國，但是起壞心的龍們同謀殺害善心的龍，使得２隻龍被殺、２隻龍好不容易地避開逃難去也。爲此行爲大爲震怒的神自人類中選出４名戰士，命他們打倒邪惡的龍並取回８顆寶石。

此地是迷宮，還不知道是什麼樣的地方，只覺得陰森森的。



一不留神走到水邊的話就會如圖般溺死了。大概大家都不會游泳吧？



夜幕將落，四周被寂靜包圍。欣賞星空的話會掉入沼澤喔！

主角人物團體共有４人！

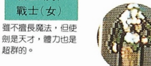


戰士（男）戰士（女）

雖不擅長魔法，但使劍是天才，體力也是超群的。

魔術師（男女）

不做直接的攻擊，但智商高，使用魔法的攻擊一級棒。

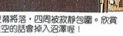


童子軍（男女）

聰明、靈巧方面都很強，防禦力也高，在迷宮內要依賴他。

神父（男）修女（女）

攻擊方面有點不可靠，但會使用很有用的防禦與治療的魔法。



NOW PRINTING

迷宮魔獸

勝利音產／發售日未定／價格日未定

在許多的迷宮遊戲之中，最近最好的，大概就是這遊戲，不妨玩玩看，只是出版日還未定呢。



許多怪物之中，此回出現的是蜘蛛精。大家好，我是蜘蛛精，興趣是百米賽跑和伏地挺身，讀書是填鴨式的，會一點點英文，是有一點無聊的人。以後有緣再見囉！



這是新類型的迷宮遊戲

最高境界的RPG！期待SFC版的出現

在美國曾經引起流行的RPG「迷宮魔獸」已經移植至遊樂器上了。由於PC版與X68000版、FM-TOWN版上的本遊戲是一樣的，所以知道的人應該有很多。

本遊戲以3D的方式表現，迷宮多達14層，遊戲的目的就是組成團體不斷地探索下一層迷宮而去（真正的目的是四處尋找火燄之杖）。

雖然迷宮是常見的術士型迷宮，但「迷宮魔戰」與眾不同的是，玩家可依自己的判斷而採取喜好的行動，也就是說玩家的行動自由程度非常的高（看來實在很像美國人的自由作風）。雖然在測繪地圖方面很花工夫，但也有以往之RPG所沒有的魅力。

因為遊戲的設計中必須組成團體，所以在本遊戲中主角並不是玩家自己一個人，而是從24名的勇士們之中挑選出中意的4名人物，玩家再給予他們行動指示的系統。

當我方在睡覺時怪物也會偷襲，而且迷宮中的寶物怪物也會移動它們喲。戰鬥時也是以實時方式處理，所以如果動作慢吞吞的話就會受到怪物的痛擊。因此，本遊戲是一件非常逼真的遊戲，非常令人高興有這樣的遊戲出現。

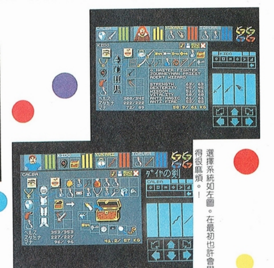
據說，現在已經超越遊戲的領域，此「迷宮魔獸」的世界已在超級任天堂上構築，不久之後我們就能見面超級任天堂版的「迷宮魔獸」，真是太棒了！

迷宮的內部方面，也是與以往的遊戲完全不同，可以說是集各種設計和謎題之大成，非常有趣，值得玩家慢慢欣賞品味。

例如平常的以搖桿開啓的門、必須付錢才能打開的門、承受重量即開啓的陷阱等等，從簡單的設計至必須發揮高度的腦力與耐力才能解開的陷阱，各種的設計都有（以上只是其中的一小部分而已）。

但是，這些設計與謎，絕對不是解不開的，因為在某個地方有線索在，只要仔細，小心地探索，那麼每一個人都可以玩到最終的。

甚至，打敗怪物的有效戰鬥方法也有各種不同的方法，思考該用哪一種方法比較好，也是此遊戲的另一項魅力。



超級任天堂版大概也會移植到這個地方吧？

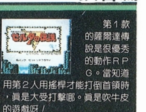
選擇系統如左圖。在最初也許會覺得很麻煩。！

NOW PRINTING

新薩爾達傳說

任天堂／發售日未定／價格未定

打破三年來的沈默，薩爾達傳說再一次復活了。第1款第2款皆是任天堂用磁碟片版的名作，而現在則藉著SFC的強大視覺與聲音享受與大容量而變身為雄壯故事！



第1款的薩爾達傳說是很優秀的動作RPG。當知道用第2人用搖桿才能打倒首領時，真是大受打擊哪。真是吹牛皮的遊戲呀！



尖耳朵的可愛傢伙又回來了!!

眾所期待的名作動作RPG

關於薩爾達，似乎沒什麼可以告訴各位的，只能說它是開發成任天堂磁碟片並造成轟動的作品。特別是第1集的作品，對磁碟片系列的賣座有很大的貢獻。接續的第2集「林克冒險」有比第1集更濃的動作色彩，與其說是RPG，不如說是角色成長的動作遊戲，此外它也是少見的名作。至今仍有不易動搖的人緣的此2款作品吸引了為數不少的薩爾達迷，而此後的3年多也不再出版續集，因此它與「勇者鬥惡龍」「太空戰士」並稱的名聲也中斷。但，大家期待已久的希望將不再渺茫，薩爾達系列的最新作品就要問世了！而且是出版最新的SFC版吔!!雖然這是令人興奮的出版，但對於期待以任天堂版出品的人，似乎有一點可憐哪。

說到SFC版的薩爾達的內容，它不似第2作的「林克冒險」而比較接近第1集的「薩爾達傳說」，在動作與角色扮演兩方面平衡發展。事實上，能夠在薩爾達完全過關而在林克冒險上遭遇困難的人為數不少，而且對不擅打鬥的人來說這也不失為好消息。話說回來，在林克冒險之中的側看式動作畫面在此是否完全消失不見則到目前為止還不知道，只知道它是特別以SFC版製作，動作畫面不會如薩爾達傳說的畫面一樣單純的。

至於在動作方面，充實是理所當然的，至於擴充規模增加魔法的話如何？ 薩爾達的傳說中是沒有魔法，而林克冒險之中魔法是不可欠缺的。但是依照判斷，魔法在動作畫面中與充實劇情方面是不可欠缺的要素，如此一來必然會將魔法也編入遊戲之中才對。

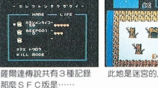
現在，它只是期待作而已就有各種的情報與推測，當春天來臨時我們就能見到具體形態，也許還能見到實在的遊戲也說不定呢？



只能用劍及秘寶打敗成群的怪物。

FC版中所見的「薩爾達」的魅力

如前面所言，它是比較接近薩爾達傳說，所以現在我們由任天堂版的薩爾達傳說的精彩畫面來探討「新薩爾達傳說」。首先在畫面方面，它是以從斜上方往下看的方式構成，更有立體的感覺；其次，是RPG中不可或缺的城鎮。說到此想到，薩爾達傳說中沒有所謂城鎮之類的東西存在，它的設計是在洞窟或洞穴中獲得情報及購買秘寶。如果城鎮編入遊戲的設計之中的話，一定是一座很大的城鎮，或許就像「伊蘇國」之中的城鎮一樣!? 這樣的設計應該不會破壞第1作之中的氣氛才對。如此一來迷宮或洞窟才有存在的必要？ 嗯，值得研究。



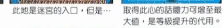
薩爾達傳說共有3種記錄那麼SFC版是……

此地是迷宮的入口，但是…

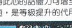
取得此心的話體力可增至最大值，是等級提升的代用。



手持盾牌的話，可以防禦怪物的子彈。



將怪物緊緊地綁住的飛鏢。這東西好方便呀！





由於沒有村鎮，所以必須在這類的地方買東西。



雖是敵人卻又很可愛!!

像章魚又像獨角仙的「歐克達洛克」。

有時用矛有時用飛鏢的「毛利布林」。

經常出現在要塞的傢伙，住在迷宮之內。

NOW PRINTING

伊蘇國Ⅲ

東京書籍／發售日未定／價格未定

由日本FALCOM以PC-88版發售，會大受好評的動作ＲＰＧ系列的第３作，我們期待在超級任天堂中做何移植



伊蘇國系列中的主角是亞德魯，在第３集中他已成長爲３等的身分，只是距離最高的８等身份還遠得很。希望早點成長，才能有效使用劍。



預料邪惡的大魔王將復活——

下斬、上刺 熟練的話會很有趣

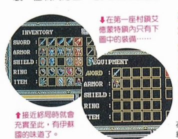
東京書籍研究超級任天堂的第１款作品就是動作ＲＰＧ的通稱「伊蘇國Ⅲ」。伊蘇國是傳說中的勇士亞德魯．克里斯汀（就是主角）的冒險故事，「伊蘇國Ⅲ」就是他的第３款冒險的記錄。第１與第２集中主要是以伊蘇國的歷史與神秘爲中心而發展故事，在第３集之中則完全改變故事，是與破壞人喚醒的邪惡大魔王的對決。關於Ⅰ、Ⅱ的伊蘇國，由於它是任天堂版，由勝利音產出品，所以玩過的人應該不在少數。

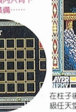
此「伊蘇國Ⅲ」之中不但有全新的劇情，在遊戲的系列方面也是完全更新。Ⅰ、Ⅱ中相繼使用的自斜上方俯瞰的遊戲畫面，在Ⅲ中則完全改變成爲橫向捲軸方式。戰鬥方法也因應此畫面而起變化，遇到敵人則揮劍、跳躍，動作性非常高；此外自下往上刺、跳躍後往下斬等各種富於變化的技巧也都能夠施展。在戰鬥方面，它與同樣是由日本FALCOM公司出品的「戰國傳奇相似。

獨創的個人電腦版已出品一年多，往別種機種移植的，ＰＣ－Ｅ則是第２款。獨創的部份是ＰＣ88中五彩的３重捲軸下的怪物。雖然本件遊戲是移植至超級任天堂的版本，但是在畫面與音樂方面，兩者都完全不必顧慮。因爲與其進行移植，倒不如花費工夫來設計超級任天堂特優的畫面與音樂才是最重要的。現在開始，我們就期待看到好成績吧！

⬆秘寶與武器必須在鎮上的商店購買，種類不多，但聊勝於無

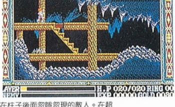
⬇從一鎮移動至另一鎮是非常輕鬆容易的事。





⬇在第一座村鎮艾德曼特鎮內只有下圖中的裝備……

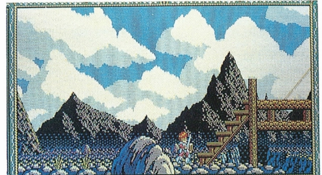
⬆接近終局時就會充實至此，有伊蘇國的味道了。



在柱子後面忽隱忽現的敵人。在超級任天堂中也可以做如此的再現。

漂亮又具權威的畫面

PC-88中創造的３重捲軸在超級任天堂中也能做到。



個人電腦版中自雷德蒙特出發

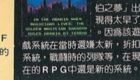
個人電腦版的序幕，德基與阿特魯前往德基的故鄉。

NOW PRINTING

阿拉伯之夢2

文明腦／發售日未定／價格未定

在任天堂版中大賣座的「阿拉伯之夢」的續集將以ＳＦＣ版問世。與嶄新且具特色的前作相比，會有什麼樣的變化呢？我們期待答案的出現。



現在想起來「阿拉伯之夢」出現得太早了。因爲該遊戲系統在當時還嫌太新，折扣系統，戰鬥時的列隊等，在現在的ＲＰＧ中還是新的系統。



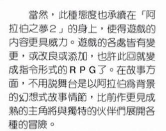
滿載新構想！就是這樣的ＲＰＧ

文明腦公司製作的話 ＲＰＧ會變成如此

已經在開發「飛龍之拳Ⅳ」的文明腦，預定的ＳＦＣ第２款是在ＦＣ中大賣座的「阿拉伯之夢」。它是由1987年發售的動作ＲＰＧ，實際上已是３年前的標題。文明腦公司以動作遊戲最有名，此「阿拉伯之夢」是令其它ＲＰＧ製造者也驚嘆不如的名作，在遊戲中慣求新遊戲性的文化智囊團結集了各種豐富的構想。

當然，此種態度也承續在「阿拉伯之夢２」的身上，使得遊戲的內容更具威力。遊戲的各處皆有變更，或改良或添加，也許此回就變成指令形式的ＲＰＧ了。在故事方面，不用說舞台是以阿拉伯爲背景的幻想式故事情節，比前作更見成熟的主角將與獨特的伙伴們展開各種的冒險。

很可惜，現今得知的情報僅此而已，但不用擔心，往後我們將不斷地提供新的資料，現在就複習一下「阿拉伯之夢」並等待後續報導。

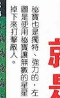


前作的故事是打倒邪惡魔法師，爲阿拉伯取回和平。這條道路是既長又辛苦！

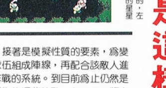


戰鬥依動作ＲＰＧ部份和指令ＲＰＧ部份而不同，動作ＲＰＧ時才是進行揮劍攻擊。

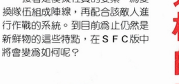




此地是小鎮的入口，很瀾的阿拉伯風味，但玩起來卻不彆扭。



小鎮是情報的寶庫，鎮民告訴你的暗示多達３百種以上。



秘寶也是獨特、強力的，左圖是使用秘寶讓無數的星星掉下來打擊敵人。

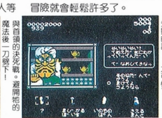
非常貪心的遊戲系統

「阿拉伯之夢」中最引人注目的，還是遊戲的系統。當時令人耳目一新的，首先是職業的選擇。主角可自戰士、僧侶、魔法師中自由選擇，依職業的不同其能夠使用的秘寶與購物的方式、出現的敵人等也都有所不同。其次是購物時的交易，它是前所未見的，可依對方的情緒而廉售。當以大折扣買得便宜的秘寶時，會令人感動得想哭喔！10位伙伴之中每個人皆有他的拿手技藝，有的能指引主角，有的能以怪力或強力魔法支援主角作戰。只要能夠有效地利用各個的拿手技，冒險就會輕鬆許多了。

接著是模擬性質的要素，爲變換隊伍組成陣線，再配合該敵人進行作戰的系統。到目前爲止仍然是新鮮物的這些特點，在ＳＦＣ版中將會變爲如何呢？



與首領的決死戰。避開他的魔法後一刀劈下！



與店主的交易。如果折扣失敗的話……太可怕了。



可靠的伙伴們。以受歡迎的神灯精靈爲首聚集各具特色的伙伴以協助主角。

NOW PRINTING

戰區88

卡普空／預定今年春發售／￥8500

卡普空突然決定，「戰區88」將追過「超魔界村」，提前出版。最近就會有遊戲的畫面可刊登。



風間眞是很可愛的男生，但被朋友出賣而派至傭兵部隊。要離開此地就必須付好幾億的違約金，或是服役3年。阿眞是否會再見到心愛的領子呢？



活下去就是愛的證明…

是生？是死—中東的沙漠逼你選其一

話説「戰區88」，是漫畫家新谷香曾在漫畫雜誌上連載的漫畫。它也會出版錄影帶，再經過與原作的核對而製作成更具娛樂性的遊戲。

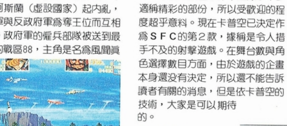
作爲遊戲的「戰區88」是於1989年發行的ＣＰ系統第６款作品。中東的阿斯蘭（虛設國家）起內亂，政府軍與反政府軍爲奪王位而互相對立。政府軍的僱兵部隊被送到最前線的戰區88，主角是名爲風間眞和米奇的飛行員。他們駕駛戰鬥機的目標是鎭壓反政府軍。所以這是一款射擊遊戲。

本遊戲與原作一樣是每擊落一架飛機就可以得到獎金，利用此獎金可以補充武器和彈藥的威力提升系統。開始之時可以利用角色選擇方法選擇自己喜愛的戰鬥機，因此可進行各種的攻略模式。

本款遊戲自原作中選錄了不少適稱精彩的部份，所以受歡迎的程度超乎意料。現在卡普空已決定作爲ＳＦＣ的第２款，據稱是令人措手不及的射擊遊戲。在舞台數與角色選擇數目方面，由於遊戲的企畫本身還沒有決定，所以還不能告訴讀者有關的消息，但是依卡普空的技術，大家是可以期待的。

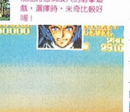


ＳＦＣ版中他們會不會全部出現還不知道，總之先介紹一下。





←⬇如果看過原作，就更加能將感情放入的射擊遊戲，選擇時，米奇比較好喔！



阿眞	駕駛虎鯊號，戰區88的第一飛行員。在自己不知的情況下訂下契約，派至傭兵部隊
米奇	駕駛Ｆ14雄貓號，自越南回來的前美軍行員。因忘不掉火藥的香味而到此地。
古雷克	駕駛老飛機A-10的戰區88名人，在個人主義色彩濃厚的傭兵部隊中是個好好先生。
薩奇	戰區88的司令官，阿斯蘭王國的王子，因事件而到最前線指揮部隊。
麥可	戰區88的萬事通，自彈藥至克里姆林宮，只要付錢，他都能辦到。





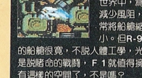
ＣＰ系統，希望以後能逐漸進行移植。

NOW PRINTING

R－TYPE2

艾雷蒙／發售日未定／價格未定

在最初訂定的標題，現在已改爲「Ｒ－ＴＹＰＥ２」。據稱是特別爲超級任天堂的大迫力而作的射擊遊戲。



在Ｆ１世界中，爲減少風阻，常將船艙縮小。但R-9的船艙很寬，不説人體工學，光是説賭命的戰鬥，Ｆ１就値得擁有這樣的空間了，不是嗎？

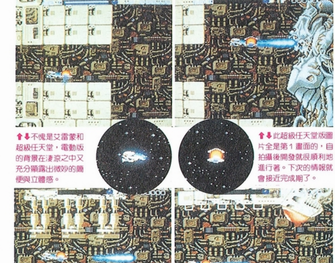


變成超級的R・TYPE!!

厚重的畫面將在ＳＦＣ重現!!

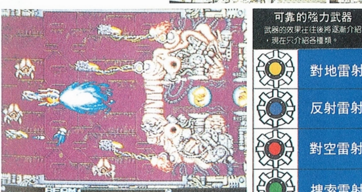
電動版遊戲裡，在ＰＣ－Ｅ、×68中駕駛R-9 給予痛懲的拜德帝國，吃了苦頭還不知道悔改，仍然繼續做壞事，而且還得到新的能源，在異次元空間中完成進化，再一次侵略宇宙。以上是R・TYPE　2的故事。人類以強化型Ｒ－９迎戰重生的拜德帝國，此Ｒ－９改良後加裝擴散波動泡，以加強裝備。因此射擊的痛快感覺，可説是吸引使用者的喜愛的一項代替物。

説到艾雷蒙爲什麼將此「Ｒ－ＴＹＰＥ２」移植爲超級任天堂版，據説，是因應大衆的要求而如此決定的。搜索雷射、散彈雷射、對地飛彈等等前作中沒有的威力武器，當然是不會不進行移植的。與那些機械製的，又長得奇奇怪怪的角色們的對決，是大家所夢想的，不妨先到娛樂中心試試技術。

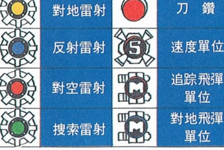


⬆⬇不愧是艾雷蒙和超級任天堂，電動版的背景在淒涼之中又充分顯露出微妙的簡便與立體感。

⬆⬇此超級任天堂版圖片全是第１畫面的，自拍攝後開發就很順利地進行著。下次的情報就會接近完成期了。



這是電動版的畫面，是發射擴散波動砲的瞬間。

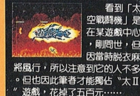


NOW PRINTING

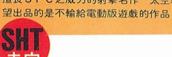
太空戰鬥機 II

泰德／發售日未定／價格未定

大家已期待好久好久，而它終於要出品了！　它，就是擅長ＳＦＣ之威力的射擊名作「太空戰鬥機 II」!!　希望出品的是不輸給電動版遊戲的作品。



看到「太空戰鬥機」是在某遊戲中心，剛問世，但因當時脫衣麻將風行，所以注意到它的人不多。但也因此筆者才能獨佔"太II"遊戲，花掉了五百元……



SHT 未定

更加充實威力後再登場!!

承接太空戰鬥機射擊名作出場!!

作爲將ＳＦＣ的機能發揮至極的射擊遊戲，我們對此「太空戰鬥機 II」寄予很大的期望。而值得一提的是超級的主標題。許多遊戲都具有在不知不覺中令人陷入狂熱的遊戲性與演出能力，而以ＳＦＣ這樣高性能的機器，更是將這些特性發揮至最高。

說到遊戲性與演出能力，可能有許多人不明白是什麼，所以在此做進一步的說明。「太空戰鬥機」是一款曾在遊戲中心中風行一時的橫向捲軸類型的射擊遊戲。Ａ～Ｚ共有26區域（其實Ｚ和Ｖ皆各有2區，所以應是28區），目的則是突破各區域。在各區域的最後有首領在等待著，打倒牠後就算過關並朝下一區域前進。但是，進入下一區域的道路有2條，各自展開不同的遊戲。例如，通過Ａ區時，可選擇通往Ｂ或Ｃ的道路。也就是說，由於可以選擇路線，所以全部的區域之中只要通過7個區域即可。至於選擇哪一條路線，完全是玩家的自由，所以玩家只要選擇自己喜好的區域進行攻略即可。

而每個區域皆有它的特色，譬如Ａ是狹小的洞窟內部、Ｂ是敵人基地的內部、Ｃ是萬里晴空下的地面……等等。配合雄壯的配樂（依區域的不同而不同）在各具特色的區域中前進，途中有各種敵人角色不斷出現，不久後就到達首領的所在地。

此首領角色才是「太空戰鬥機」的最大魅力，牠們全是河川與海洋中的生物，有空棘魚、食人魚、海馬等等，都描繪得很精緻，不是熟悉的人是畫不出來的。

百聞不如一見，看著這頁美麗的世界，大家就不會等待ＳＦＣ版而等得不耐煩了。

從前的太空戰鬥機是如此的感覺

值得一提的3畫面「太 I」

這是給予日本電玩界巨大衝擊的第1款，使用3畫面大的超寬版面設計是其壓軸好戲，因此首領也是超大型，是人緣超強的名作。



異常地長的3畫面構成。與第2集比較之下，可看出首領角色加長。實際玩起來則似乎……

縮小一些些的2畫面「太 II」

自第1款後，再經相當長的時間第2款才問世。在專用的狂態之中，畫面只要2畫面、敵機或我機的大小加大部份，在第1集中都曾出現過已不稀奇，但是一擊就能將首領擊碎的核子爆炸，以及更加洗練的首領角色的設計，都是在第1集中所不曾見到而特別引人注目。

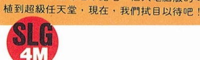
此外，第1集的首領現今則以中頭目的身份出現，也具有娛樂遊戲迷的一面。



與第1集幾乎完全一樣的字體，希望ＳＦＣ版中也有這樣的字體。



第1集中的首領縮小後以中頭目的身份出現。對喜愛第1集的人來說應是好消息吧？



※標題畫面爲個人電腦版畫面。

試管城市

任天堂／預定今年春發售／價格未定

建設理想鄉村也好、巨大城市也好，全都靠你自己。世紀末的都市風味也不錯吧。個人電腦版的叫座遊戲將移植到超級任天堂，現在，我們拭目以待吧！



建造都市所不能欠缺的是發電所，沒有電就沒有一切。之後就憑你的直覺建設了。建設道路時，交叉點愈少愈好，如果你的環保者，則加點綠色吧。

SLG 4M

熱心公益的市長大人多多益善!!

藉由你的技巧模擬都市遊戲

自去年即受到熱烈喜愛的都市模擬遊戲「試管城市」，終於要在超級任天堂上出現了。原本它是被冰凍的遊戲，但有許多人認為它很有趣，因此亞米茄、ＦＭＴＯＷＮＳ、ＰＣ—9801等不斷地進行移植。這樣受到大衆喜愛的遊戲到底是什麼樣的遊戲呢？

遊戲中，玩家將化身爲市長，以建造一處明朗的，適合居住的城鎮爲目標。簡單地說，「試管城市」的內容就是如此。可是本遊戲是相當深奧的。

那麼，現在就來看看遊戲並詳加介紹。首先，爲了在一無所有的荒地上建立絕佳的理想城市，玩家帶著僅有的一些些現金出發了。說來說去，玩家就是一位滿懷開拓精神的市長。

那麼，到底從何處著手比較好呢？首先，無論如何在最初是必須先建造發電所不可的。依現代的文明，如果沒有電的話，那就什麼都不必說了。其次是住宅地區。如果沒有住的地方，當然人群就不會聚集。再其次是工業區，因爲人們如果不工作就得不到糧食。之後則是商業區、道路、鐵路、警察、消防隊、運動場、港口、飛機場、公園等現代生活中所不能欠缺的東西，都必須一一建設。

那麼，如果認爲這些東西都一一建設即算完成的話，那你就大錯特錯了。你是市長，當然必須解決城市的問題。人們聚集後就會產生糾紛；如果道路與鐵路不做整理就會交通阻塞；建立工業區後就會有噪音等公害問題；此外也必須製定稅制、警察與消防隊等公共機關的預算。市長的工作是相當繁重的。

「試管城市」就是給人如此感覺的都市模擬遊戲。ＳＦＣ的發售大約在今年春天。到底它將會是何種的設計呢？只能說，它是一款趣味十足的遊戲了。

一步一步進行的都市開發。但公害、交通問題也增加了。

超級任天堂版中是否加入了獨創的部份呢？

一眼就能看穿都市歷史的圖表視窗

都市成長的過程中發生的突發性人工減少、意外的火災與事故、犯罪率的增加，以及工商業的發展、順利的稅收等等，對身爲市長的你來說，都是非常重要的工作。將此歷史化爲圖表的，就是此圖表板。標示的重點有人工、工業、商業、犯罪、稅收、公害等6項，以10年或120年爲一單位，可看出都市的歷史。

個人電腦版中……

ＰＣ—9801的畫面。據評價是與原作完全相同的移植程度。

若變成大都市的話則地價會高漲。現實問題眞令人頭痛!



電玩業界與讀者間最穩固的橋樑——

全國第一本電視遊樂專業 雜誌 報導



無論 PC、PEC、ND、SFC、GB……
一切電玩的軟、硬體資訊，
均是我們鎖定的目標！
以客觀、公正、中立的立場，
爲您提供最迅速、最詳盡的電玩情報，
與您共同迎向更多元化的
"電玩歡樂世界"、使您歡樂無限
您的支持與回饋是我們成長的原動力，
別忘了定期與我們約會哦！

帳戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：11592504

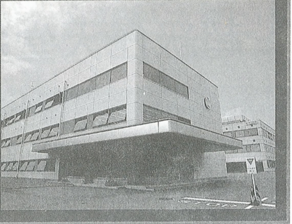
超級任天堂新卡發行表

日期	日文卡名	中文卡名	廠商	類別	價格
2月中旬	ジャンボ尾崎のホールインワン	尾崎高爾夫	HAL 研究所	SPT	8900 (込)
3月予定	ガデュリン	太空小妖精	塞 塔	RPG	8800 (込)
3月予定	ドラッケン	屠魔傳記	肯姆寇	RPG	8500 (込)
3月予定	BIG RUN	BIG RUN	傑力可	RAC	8700
3月予定	エリア88	戰區88	卡普空	SHT	8500
3月下旬	遥かなるオーガスタ	綠野高球賽	T&E軟體	SLG	9800
4月2日	シムシティー	試管城市	任天堂	SLG	8000 (込)
4月予定	ウルトラマン	怪獸超人	萬 岱	ACT	7800
夏予定	ファイナルファンタジーV	太空戰士V	史克威爾	RPG	未
夏予定	ダンジョンマスター	迷宮魔獸	勝利音產	RPG	未
夏予定	SDバトルドッヂボール	SD躲避球	帕布雷斯特	SPT	未
夏予定	森田将棋	森田將棋	塞 塔	TAB	未
年末予定	ワンダラーズフロムイース	伊蘇國III	東京書籍	A/R	未
未定	JERRY BEAN	史萊姆大冒險	CBS・SONY	ACT	未
未定	新ゼルダの伝説	新薩爾達傳說	任天堂	RPG	未
未定	ポッパーズ (仮)	電腦大作戰	太陽電子	ACT	未
未定	スーパーR-TYPE	超級R-TYPE	艾雷蒙	SHT	未
未定	超魔界村	超魔界村	卡普空	ACT	未
未定	スーパープロフェッショナルベースボール (仮)	傑力可棒球	傑力可	SPT	未
未定	飛龍の拳IV	飛龍拳IV	文明腦	ACT	未
未定	DARIUS TWIN	太空戰鬥機 TWIN	泰 德	SHT	未
未定	シェラザード2	阿拉伯之夢2	文明腦	A/R	未
未定	ドラゴンクエストV	勇者鬥惡龍V	艾尼克思	RPG	未
未定	北斗の拳V	北斗之拳V	東映動畫	RPG	未
未定	ラグーン	未定	肯姆寇	RPG	未
未定	スーパーノバ	未定	克比亞系統	SHT	未
未定	リングマスター (仮)	未定	亞納曼	RPG	未
未定	ウィザードリィV	辟邪除妖V	亞斯基	RPG	未
未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 (仮)	屠龍記	A樸克	RPG	未

ACT……動作　SHT……射擊　RPG……角色扮演　ADV……冒險　SLG……模擬
SPT……運動　RAC……賽車　PUZ……解謎　TAB……桌上　A/R……動作＋角色扮演

廠商見聞錄

任天堂



本單元的目的是走訪各個製作超級任天堂軟體的廠商，介紹各公司檔案和新作品的進行狀況。如此一來才發現電玩遊戲界和使用者十分疏離。因此，希望大家藉著本特輯和廠商拉近距離。也就是說，首先請傾聽超級任天堂的本家任天堂的最新消息。

以爲是兒童一馬虎就失敗了

——首先，你認爲什麼樣的人會接受超級任天堂？

今西■應該是和任天堂的情形相同才對。我們並未設定特別的目標。雖然有各種說法，但我認爲目前的任天堂使用者會買超級任天堂。

即使硬體的性能提昇，使用者的年齡並不一定要跟著提高。

——在超級任天堂的軟體中，任天堂和電動版遊戲的轉移，比當初預定的多，從這點來看，是否任天堂是一種適合高年齡層的機器。

今西■大人喜歡的遊戲，小孩子也會喜歡哦。現在的兒童眼睛都是雪亮的。如果認爲他們是兒童就馬馬虎虎，一定會失敗的。

——今後任天堂和超級任天堂將如何發展呢？

今西■對於任天堂來說，雖然必須致力於普及超級任天堂的銷售，但絕無將任天堂閒置一旁的想法。由於超級任天堂的競爭對手是任天堂，所以才計劃更努力的趕上任天堂。

如果頭年的發售量未達300萬台出貨，對第三廠商們就說不過去了。

任天堂的資產仍在

——提到第三廠商的動向，由於自動報名參加的廠商比預期中超出很多，因此在初心會大展（8月28日～29日）中，展示了超出想像數量的作品。

今西■不曉得這種情形好不好。以任天堂的立場而言，有人認爲軟體的粗製濫造將會擴大使用者的不信任，我不希望看到這種情形發生。

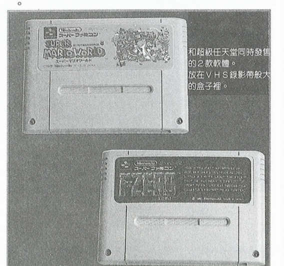
——目前的電玩業界都認爲超級任天堂似乎清一色，好像是同一個模子裡出來的。你認爲超級任天堂將會造成多大的影響？

今西■當然會有影響。任天堂的資產畢竟不可等閒視之。

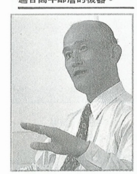
因此，第三廠商們不也很快的開始著手製作了嗎？我們對於以前留下來的盛名略感困惑呢！

——在實際發售當天，有很多人買不到主機。

今西■有這種事？聽到有這麼多人想買，我感到很高興。任天堂預定從11月21日發售以後，每年在每週五出貨6萬台。



和超級任天堂同時發售的2款軟體。放在VHS錄影帶般大的盒子裡。



宣傳擔當部長今西紘史。

NINTENDO

89年3月的「新聞週刊」是任天堂特刊。瑪俐歐在美國也大受歡迎。

——似乎對各方面都有影響呢！

今西■是啊！電玩業界不僅在玩具業界中發展，甚至已經拓展到其他業界了。

——例如，AV業界似乎很早就受到影響了吧？

今西■這點和發售任天堂時略有不同。

推出超級任天堂

——你認爲大家對超級任天堂會有什麼樣的感想呢？有些讀者懷著很大的期待，說不定會擔心很多軟體會一延再延呢！

今西■眞是一款有趣的遊戲。這樣就夠了。雖然Game Gear是把電視調諧器當作賣點，但是一部遊樂器如果少了好玩的軟體就完蛋了。

期待太多，什麼都要做是不可能的。

——超級任天堂預定每年出貨60萬台，軟體方面雖然在今年還無法趕上任天堂，但是否預定每月推出的款數了？

今西■由於超級任天堂的軟體必須以期待中的數量，呈現在更嚴格的使用者眼中，所以絕不可製作出令人失望的作品。

在去年底已經推出了9部，比當初預定的款數更多，這一點任天堂領先了。

——是因爲最早出品的2款任天堂評價很高吧？

今西■是嗎？不過，我不太淸楚哦（笑）！

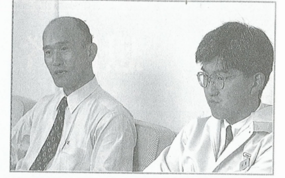
推出期待中的新作

——請談談貴公司的新作品。

本鄉■「超級瑪俐歐Ⅳ」輕鬆的展現出硬體驚人的一面。無論是立體音響，使用馬賽克功能的畫面顯示，使用擴大功能的首領等，各方面都表現出任天堂所無法達到的效果。

藉著這款軟體，我們便能理解超級任天堂所蘊藏的驚人力量。

——眞不愧是「瑪俐歐」。此外，「F-ZERO」也是一款在超級任天堂使用者中獲得極高評價的軟體。



今西和擔任宣傳的本鄉好尾。

本鄉■由於超級任天堂中可以旋轉、擴大縮小，因此在平面上加上可自由規畫，甚至可以表現出傳神的U型急轉彎、障礙物等，玩家可以親眼看到這些情形，並藉著四周移動的景色，感受到眞實的速度感。

所有的任天堂軟體都是含稅的價格。因此，本體價格可說是比較便宜了。

——最後，請告訴我們預定在今年內發售的軟體陣線。

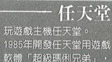
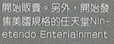
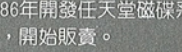
本鄉■首先要在4月2日發售「試管城市」。而預定在今年7至8月份發售「新薩爾達傳說」。而任天堂主機上的RPG大作「MOTHER II」也正在開發中。

——謝謝。



企業檔案——任天堂

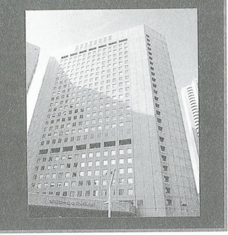
- 1889年創業
- 1907年開始日本最早的紙牌製造。
- 1933年設立合名公司山內任天堂。
- 1963年公司改名爲任天堂股份公司，開始生產家用遊戲。
- 1977年與三菱電機公司共同開發家用軟體遊戲。
- 1980年開發遊戲&時鐘，開始販賣。
- 1983年開始販賣家庭用電玩遊戲主機任天堂。
- 1985年開發任天堂用遊戲軟體「超級瑪俐兄弟」，開始販賣。另外，開始發售美國規格的任天堂Nin-etendo Entertainment System。
- 1986年開發任天堂磁碟系統，開始販賣。
- 1989年開始販賣Game Boy。

廠商見聞錄

想像者

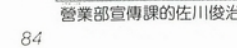
想像者這部遊戲是因為「諸神紀世」「試管城市」大受歡迎而發展起來的。尤其是它開拓了Ｂ＆Ａ（商業＆娛樂）這種「在遊戲中學習」的獨特路線，捲起了新浪潮。此外，具有世界觀的衛星通訊用軟體，出版事業、海外事業等企劃戰略，都是企業中期待的目標。



由海外移植的軟體 想像者展露頭角

——是什麼原因促使你們加入超級任天堂？

佐川■因為有一些很棒的遊戲，只能在昂貴的個人電腦玩，希望在我們推出超級任天堂之後，有更多人可以享受到這種樂趣。因此，我們推出的第１波是「諸神紀世」這部遊戲，聽說海外的８bit任天堂也曾經推出「諸神紀世」。但是，８位元在轉移上有相當大的限制……。所以，本回以16位元超級任天堂的轉換做為起跳。



營業部宣傳課的佐川俊治

——「諸神紀世」是目前為止最新型的模擬遊戲，曾以個發電腦版大放異彩，如今卻要從海外轉移，其原因為何？

佐川■因為「諸神紀世」的型態是一部無法由日本的環境中孕育出來的遊戲。當時雖然在歐洲引起了很大的爭議，實際一看，卻令人嚇一大跳。光是這點就很不簡單了。如果日本人不知道這部絕無僅有的遊戲，那真是太不幸了……（笑）。不只是「諸神紀世」一部，海外還有許多未引進的遊戲，都是具有獨創性，非常好的遊戲。我們計劃將這些海外獨特的遊戲逐一介紹到日本來的計劃實現。第一步就是「諸神紀世」。

——在個電腦的部分，接下來是「開天闢地」，明年１月18日發售的「試管地球」，和將逐漸從海外軟體轉移過來的作品吧！

佐川■是的，介紹海外軟體的方針雖然不變，但絕非完全不從事自公司開發的意思。現在提到這件事似乎稍嫌過早，但是很可能會出現海外的共同作品。總之，除了模擬遊戲以外，同時也希望開發其他各種類型的遊戲。

操作性、視覺感均已改良的ＳＦＣ版

——最近從新聞報導中得知超級任天堂的預約台數竟然已經突破了150萬台，你認為「諸神紀世」的使用者層都是什麼人呢？

佐川■以個人電腦為例來看，應該是以高中生為中心才對……。不過，即使是小學生來玩，也能領略其中樂趣才對。因為這是一部在玩了30分鐘或１小時之後，就會令人著迷的遊戲。剛開始的確會發生無所適從的現象，卻與年齡層無關，是老少咸宜的遊戲。若是你玩膩了以前的遊戲，不妨嘗試這種全新型的作品。

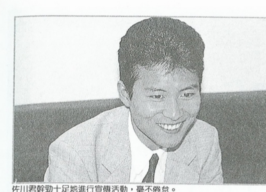


諸神紀世

ＳＦＣ第１彈「諸神紀世」。曾在個人電腦版中大放異彩。以創世紀時代為舞台，是一部描述神與惡魔交戰的模擬戰。（下圖是法國大革命一景）。

●廠商篇

IMAGINEER



佐川君幹勁十足地進行宣傳活動，毫不倦怠。

——哪些改良點是為低年齡層而做的呢？

佐川■超級任天堂中有一些特別的設計，是個人電腦版中不具有的。並且為了方便玩家進行遊戲而花了許多工夫設計。

——請具體告訴大家。

佐川■視覺性和操作性是２大要點。首先，在視覺畫面中，新加入了３隻小豬裡的藍德斯凱普、比特布連、凱基藍多。希望其中的比物布連或凱基藍多能被兒童們接受。

——個人電腦版中使用滑鼠，明顯的提高操作性，但是否造成轉移上的問題呢？

佐川■有關操作性的問題，最困難的是如何與控制品達成良好的對應。但結果操作性非常好，自信比滑鼠毫不遜色。增加了Ｌ鈕、Ｒ鈕、Ｘ鈕、Ｙ鈕４種任天堂控制器中沒有的新鈕。總共有８個按鈕，非常龐大。再經過仔細的組合，改良成適合低年齡層或第１次玩的使用者。８月底左右到日本來的諸神紀世原作者彼德．莫里紐已對操作性改良做了很好的建議。他聽取玩過超級任天堂者的感想和心得之後，也充分列入參考。

——與個人電腦比較，哪一種比較困難？

佐川■前面已經說過了，超級任天堂版的改良，是為了使玩家在進行遊戲時，得到更優良的操作性，因此並不刻意的降低遊戲本身的難度，而是將整體的難度設定成和個人電腦版相同而已。

走在其他公司前面的積極性營業戰略

——請談談有關在超級任天堂上銷售的戰略。

佐川■主要是靠廣告、遊樂雜誌的介紹。電視廣告方面，也從12月１日開始到發售前一天15日為止，以15秒的插播廣告，在富士電視台、朝日電視台等適合年輕人看的節目中播出。

——其他呢？

佐川■做成專賣店用和客戶用２種銷售帶。同時把錄影帶或宣傳海報送給台灣的電視遊樂雜誌社。

——在日本的某媒體中曾有一篇文章提到三澤不動產的樣品屋展示場中，不停的播放介紹「諸神紀世」的錄影帶。

佐川■是，曾經在展示場中播放超級任天堂展示會報告的錄影帶。我想，今後想像者企畫製作的節目必然還會再大量增加。

徹底改變ＳＬＧ觀念的遊戲

——你認為超級任天堂本體和軟體的價格如何？

佐川■我認為稍微貴了一點，但是一想到它所具備的功能，也不得不認為價錢公道了。但是，一般的使用者恐怕都是認為偏高吧。

——請談談關於以後預定的第２部超級任天堂軟體。

——請談談關於以後預定的第２部超級任天堂軟體。

佐川■第２部作品要在年中才會發售。但並非是試管地球。不過，我們計劃推一部買了以後可以玩上好幾個月的想像者軟體，請各位期待著吧！

——最後，請對「諸神紀世」做個結論。

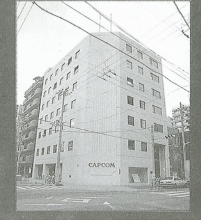
佐川■總之，希望未嘗試前不要排斥。常有人在試過了以後發現很好玩。我深信「諸神紀世」這部遊戲必定也是如此。從它在去年度歐洲的年度遊戲中創下的實績來看，堪稱是一部前所未有，劃時代的遊戲。從前，在日本還沒有ＲＰＧ觀念的時代裡，「勇者鬥惡龍」確立了這種觀念，如今，在同步模擬戰的新種類中，「諸神紀世」不也佔著相同的立場嗎？我認為這部遊戲將會在遊戲史上留名。

企業檔案——想像者

- 1986年設立。開始三澤家族情報出版事業。開發ＣＡＩ軟體。發售ＦＣ「銀河傳承」「消失的公主」。
- 1987年發售ＦＣ「聖劍．魔獸森林傳說」。
- 1988年提倡Ｂ＆Ａ「商業和娛樂」。發售ＦＣ「松本亨股票必勝學」「奧林帕斯之戰」。發展衛星通訊事業。
- 1989年發售ＦＣ「松本亨股票必勝學II」。在美國設立國際想像者（I.I.I.）。
- 1990年發售ＦＣ「井崎脩五郎賽馬必勝學」。個人電腦版「諸神紀世」「試管城市」日文版。12月16日發售ＳＦＣ第１波「諸神紀世」。

廠商見聞錄

卡普空



卡普空是電動版遊戲廠商中，在海外擁有極高評價，在國內也極受歡迎的一家。家庭遊樂器作品緊隨於先發廠商的後塵，但加入超級任天堂時，誓言成為消費者遊戲廠商的No.1。這個想法可由超級任天堂的購買列隊看出來。訪問時也可從細微處感到其鬬志高昂。

希望擁有如卡普空這麼好的評價。

——是否能談談加入超級任天堂的理由。

人見■我們公司本來是營業用的廠商，在任天堂推出任天堂的時候才開始爭取消費者。任天堂既然已經佔有這些市場，當然就值得再考慮，同時也認為在任天堂的8位元機器中，已摻雜了部分各廠商的形象了。所以，念頭一轉就接受了超級任天堂，理由之一是想要再賭一次可能性。目前仍是大排長龍的情形。希望在這種大排長龍的行列中，較量一下廠商開發力，同時也希望本公司的廠牌形象達到「提到電玩就想到卡普空」的地位。



企劃制作部　宣傳室 人見一枝

——目前各公司都處於磨拳擦掌的狀態下吧？

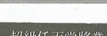
人見■任天堂的時代未曾出現磨拳擦掌的狀態吧？我們公司則大約是從第2行，第3行開始的。因此感到十分後悔，如今打算以這種後悔的心情全力在超級任天堂衝刺。

——你認為超級任天堂會普及到什麼程度？

人見■雖然已經出現各種揣測，但是任天堂的山內董事長曾說過，今年底會出現300萬台。必須包括使用者層在內，若是不提昇目前的任天堂使用者層，就不能說已經打開市場了。

——本體，軟體的價格如何呢？

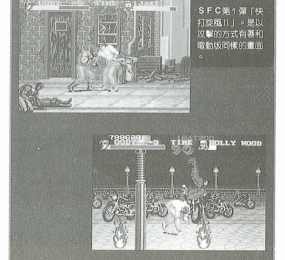
人見■事實上軟體的價格比原先認為的便宜，所以打算把任天堂列如考慮範圍內。「任天堂是一種玩具」的哲學，終究還是表現在價格上了。軟體的價格由各廠商自行管理。例如，我們公司的「快打旋風Ⅱ」是日幣8500。任天堂的軟體方面，4M級的是日幣9000～1萬，所以他們正在努力使2倍的8M能賣到日幣1萬以下。



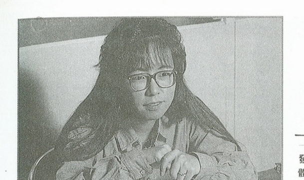
超級任天堂將業界活性化了。

——你認為目前的高初中生有多少零用錢？

人見■我想大約是一個月日幣5000圓左右吧！現在的遊戲迷都很懂得計劃性的貯蓄壓歲錢和零用錢，儼然一副守財奴的樣子（笑）。



SFC第1彈「快打旋風Ⅱ」。是以攻擊的方式有著和電動版同樣的畫面。



本來在東京分店上班，最近才調到大阪來的。

——他們大概有什麼目的呢？

人見■任天堂假定他們的目的中包括了成為任天堂層。而我們本身並沒有篩選過目的層，而且我們也認為，所謂遊戲，應該是大人小孩都覺得好玩才對。因而，角色就會影響其受歡迎度，主幹大約是小學高年級生到高中生，他們是看到遊戲的機會最多，接觸遊戲的機會最多的年代層。希望能作出適合這個年齡層的遊戲。

——不過，最近好像要開始風行女性用的了。

人見■女性中也增加了許多關心遊戲的人，她們並不介意是否女性用，甚至其中有許多人把Game Boy放在其他機器中玩呢！這麼一來就可以看清楚內容而射擊了。這些部分很自然的就被大家傳開來了，我認為玩解謎遊戲的女性最多……。

——你認為超級任天堂將對其他機種造成多大的影響呢？此外，超級任天堂是否將會成為遊戲業界的救世主呢？

人見■我認為超級任天堂以外的硬體製造者，是以很高的意識在行動。畢竟若是能推出好的遊戲、硬體的話，就會使業界活性化，本回超級任天堂在11月21日發售，此外，推出相關的新軟體之後的市場動向，必定是與活性化相連在一起。

——在推出超級任天堂後，任天堂將會變成什麼樣子？

人見■任天堂有其一定的市場存在，我相信一定會繼續賣下去的。除了家長們有各種考慮之外，超級任天堂的軟體比較貴，而任天堂却整體變得比較便宜了。所以比較好買吧！此外，軟體的數量很多，目前超級任天堂還沒有解謎和模擬戰遊戲。如果是不喜歡玩動作和射擊遊戲的人，一定會等到推出解謎或模擬戰遊戲才買吧？這時也只好考慮買任天堂囉！

認識軟體的價值觀

——在開發工作小組的人數發開人期間上，和從前的硬體有沒有不同點？

人見■基本上就完全不同。因為對於硬體花費了不少時間進行研究，而且由於超級任天堂硬體非常完善且功能齊全，因此很多問題接踵而來，導至因調節日數而增加人數的情形。但是儘管開發期間或作業等，因是新硬體而發生若干延遲，基本上也都不改變。

——任天堂和超級任天堂有什麼差別？

人見■在未來的企畫階段中，將會發生選擇超級任天堂或任天堂的問題。因為在任天堂中表現出色的遊戲，轉移到超級任天堂之後也絲毫不變。畢竟超級任天堂的軟體必須在16位元上才能玩，企劃時恐怕得充分運用機能才行。最好是把適合超級任天堂的遊戲用超級任天堂開發出來，而將適合任天堂的遊戲用任天堂開發出來。

——最後請向讀者透露一些消息吧！

人見■我想動作遊戲將會成為主流，但會比從前的動作遊戲的層次較高，希望以各式各樣的種類展現出卡普空的特色。無論是營業用或者是消費者使用，我們在開發時都是秉持著相同的態度，日以繼夜不眠不休的工作，希望開發出符合要求的作品來，因此請提供我們一些意見，希望大家今後持續不斷的嚐試卡普空遊戲。

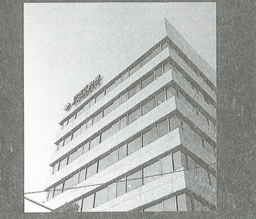
——謝謝。

企業檔案——卡普空

- 1979年設立
- 1984年發售電動版遊戲「白眼巨神」等。
- 1985年發售電動版遊戲「戰場之狼」「魔界村」等，加入FC第1彈「1942」1986年發售電動版遊戲「絕對合體」等，FC「魔界村」「戰場之狼」等
- 1987年發售電動版遊戲「1943」「快打旋風」，FC磁片遊戲「Z基地」，FC「洛克人Ⅱ」。
- 1988年發售電動版遊戲CP系統「世界末日」「大魔界村」等，FC「希特勒復活」「洛克人Ⅱ」等
- 1989年發售電動版遊戲「出擊飛龍」「戰區88」「快打旋風Ⅱ」等，並發售FC「夢幻之屋」。
- 1990年發售電動版遊戲「1941」「戰場之狼Ⅱ」等，FC「洛克人」等，加入Game Boy第1波「魔界村外傳」，並於12月21日發售加入超級任天堂第1波「快打旋風Ⅱ」。

廠商見聞錄

柯拿米



柯拿米不斷地向世人展現名作，保持業界中的領導地位。加入超級任天堂後，第１部作品就是從該公司各作沙羅曼蛇系列轉移過來的「沙羅曼蛇Ⅲ」。該公司倡言「除了硬體的性能之外，好的軟體也很重要。」，再加上實績帶來的自信和領導者的立場，令人感到它強烈的責任感。

感到必須更努力拓寬使用者

——首先，請問是什麼原因促使你們加入超級任天堂？

池田■我們公司一向是以任天堂爲中心，因此可以說是一種自然的趨勢吧？但是，因爲和原來的任天堂沒有互換性，所以也只是以任天堂爲名而已，希望以後也能逐漸繼承任天堂的環境。此外，因爲有許多使用者希望能推出上位機種使用的遊戲軟體，所以時間上也恰好。

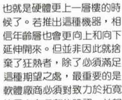
——目前已推出的軟體有任天堂，Game Boy，你認爲它們和SFC有什麼差異嗎？

池田■提到任天堂和ＳＦＣ的差異，恐怕至少還要再經過１年左右才能夠預測出來，無論差異在哪裡，相信任天堂的使用者都將逐漸轉移過去。但是，任天堂有其一定的潛在市場，所以也不能忽視。原則上要使Game Boy的年齡層稍微降低一些，並推出具有攜帶性功能的遊戲。

——你認爲ＳＦＣ是以什麼年齡的使用者爲中心呢？

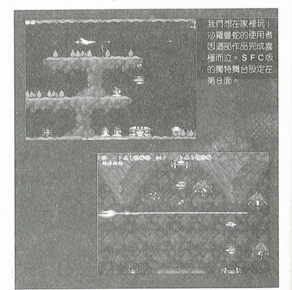
池田■最初認爲年齡層很高。多半都是從營業用轉移過來的遊戲，看了其他公司的陣容就明白了。如果不是推出像俄羅斯方塊這種偏執的軟體，我相信年齡一定會上下延伸。如果推出不只是供家族中的１個人玩，而是家人可以同樂的機器時，我想

營業部　宣傳課
主任　池田孝治



也就是硬體更上一層樓的時候了。若推出這種機器，相信年齡層也會更向上和向下延伸開來。但並非因此就捨棄了狂熱者，除了必須滿足這種期望之處，最重要的是軟體廠商必須對致力於拓寬使用者有深刻的體認，並努力去做。





我們想在家裡玩！沙羅曼蛇的使用者因這部作品完成喜極而泣。ＳＦＣ版的獨特舞台設定在第８面。

希望在遊戲中運用特殊功能

——第１波是「沙羅曼蛇Ⅲ」，是否能說明原因？

池田■除了沙羅曼蛇，代表柯拿米的還有「大盜五右衛門」、「惡魔城系列」等，當然還有其他候補作品，目前正在檢討當中。此外，由於性能高，電動版「A·JAX」也列爲候補遊戲。但也有人說「沙羅曼蛇Ⅲ」是使用者希望移植的第１款軟體，因此加入超級任天堂的首部作品就是發售大受注目的沙羅曼蛇Ⅲ。

●廠商篇

KONAMI



第２彈新年發表預定儘快發售

——提到ＳＦＣ的功能，最重要的似乎是旋轉、縮小、擴大，爲什麼？

池田■在任天堂時期就曾考慮過提昇基盤。不但要充實內容，而且軟體廠商也要能加以運用。本回廠商熟悉之後，說不定會達到意想不到的效果哦。

——週邊機器的預定呢？

池田■已經在初心大會中推出，相信有很多人都知道，基本上預定推出ＡＶ選擇機，既可以用於ＳＦＣ，也可用於任天堂。

——由於推出某些了新型機能，導致所有的軟體公司都躍躍欲試的狀況，對於這種情形你有什麼看法？

池田■ＳＦＣ的開發器材非常大。由於Game Boy是數百萬級的個人電腦，所以連小型軟體公司都能大量購買，再加以開發，但是到了ＳＦＣ，就非要數千萬不可了，所以我認爲小型軟體公司很難加入。

——這麼說來，就是大型軟體公司一決生死的時候嘍！

池田■正是如此。我認爲再過十年左右就會有一次大變動。之前，加入的公司都負有支持市場的重大責任。

——軟體的價格如何？

池田■從使用者看來，軟體的趣味性似乎和價格無關。因此我認爲是和軟體的品質有關。畢竟一部毫不起眼的軟體也賣不到￥980呢。不過，從兒童的立場來看，買一款軟體要花日幣8000，恐怕會覺得心疼。即使是薪水階級，想到一個月買２款日幣8000的軟體，恐怕也不太願意吧？

——你認爲ＳＦＣ的功能如何？

池田■在電動版移植的完成度上，絕非任天堂所能及。是一種符合家庭遊戲需要的軟體。我曾說過，我們的開發群實力雄厚，請大家期待吧。

——請談談「沙羅曼蛇Ⅲ」以後的軟體。

池田■目前還不能發表標題，但正以５條線路進行當中。預定今年可以發售３～５款ＳＦＣ。第２彈爲伍右衛門的新作，同時會儘快發售，使用者將不致於等太久。

——相信第２彈以後仍是佳作。謝謝。



企業檔案 —— 柯拿米

- 1973年設立
- 1985年加入任天堂。發售「功夫」「奧林匹克運動會」等。
- 1986年發售「大盜五右衛門」「兵鋒」「沙羅曼蛇Ⅲ」「惡魔城」「兵鋒二代」等。
- 1987年發售「沙羅曼蛇」「七寶奇謀」「悍衛戰士」「魂斗羅」等。
- 1988年發售「沙羅曼蛇Ⅲ」「超級魂斗羅」等。
- 1989年推出ＦＣ版「柯拿米世界」以及「大盜五右衛門二代」「兵鋒３代」等。
- 1990年加入Game Boy。發售「宇宙巡航艦」。「大盜五右衛門外傳」「鯝魎戰記　摩陀羅」「瘋狂大射擊」等。



廠商熱線

’91年倍受期待的SFC版RPG的製作近況報導

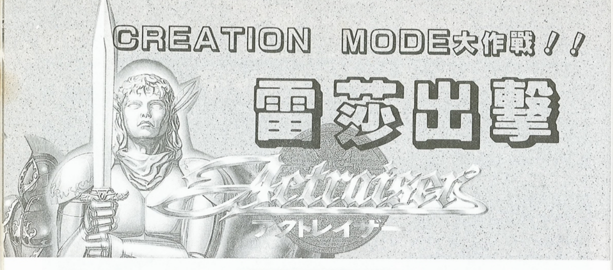
	勇者鬥惡龍V	太空戰士V	新薩爾達傳說	辟邪除妖V	迷宮魔獸
目前的進行狀況如何呢？	順利進展中。	不管是聖誕節或元旦，都放棄假期，埋頭苦幹。總而言之，我們會加油。希望在夏天時讓「太空戰士V」在超級任天堂上出現。	順利進行中。預定在初夏發售。	還不到向各位介紹的階段。請再稍候一下吧！	經過解析超級任天堂的本體後，已經著手進行遊戲本體的開發了。
和任天堂上的前作或個人電腦版有什麼不同呢？（故事情節、音效及畫面等）	目前無可奉告。	相信不管在任何方面，都會比較優秀的。在故事情節或音響上，和到目前爲止的系列同樣，並沒有和前作有直接的牽連。所以不會予人續篇的感覺，而玩家更能享受一個全新的ＲＰＧ夢想。 在自傲的影像上，顏色數量也增加了。讓我們一起期待美麗畫面的到來吧！	無可奉告。	故事情節重新編排。冒險的味道更加濃厚，說是冒險倒不如應該說，故事性較濃度！音響方面是目標WIZ的氣氛演出。在描述暗沈時，就有昏黑的氣氛，在強調明亮時，又使人心胸開濶。 影像方面也更好。（廢話……。）而且，不會有使用不必要的硬體機能的感覺，因爲可能會破壞WIZ的氣氛。	添加了角色的修正後，會更適合超級任天堂。另外，畫面的編排也有所改變。
在超級任天堂版上，最傾力表現的是那方面呢？	不管在超級任天堂或任天堂上，都會全力以赴。	太空戰士特有的強烈印象及豐富的創意，到底會膨脹到何種程度呢？尤其在戰鬪方面，更加足了勁。相信會不負衆望，開發出令玩家們滿意的軟體。	無可奉告！	更能襯托迷宮的臨場感，尤其在角色及音效上特別加強了。相信能開發出相當細緻的作品。	原本的原創版是以個人電腦的使用者爲對象，及以滑鼠輸入爲前提所開發的軟體。所以爲了能充分的享受這種樂趣，必須準備球形搖桿。
如果前作是80分的話，這次的分數可能是多少呢？	隨時都目標100分。	我想……應該是100分吧！	90分以上吧！	不是預定100分的嗎？	當然是目標100分。

探索所有其他加入廠商的動態

以下是加入超級任天堂的51家軟體廠商，而其中有32家宣布了開發狀況。而其他的呢？葫蘆裡在賣啥膏藥呢？拭目以待。在32家已宣布的廠商中，更有數家發表了不只一款的軟體，看起來超級任天堂，威力愈來愈強了。而已發售過遊戲的任天堂、柯拿米及卡普空更成爲衆所矚目的焦點。相信任天堂公司除已公布的軟體外，一定還有其他暗中正在開發的遊戲吧？

而這次新加入的克必亞系統，也正式發表了標題，而光榮的第一款軟體，似乎也略有雛型。當然，在這些軟體廠商中，最～最～最引人矚目的還是——拿姆科加入ＳＦＣ的大消息，看來今年裡ＳＦＣ炙手可熱喲！

廠商	動態	廠商	動態	廠商	動態
I.G.S.	無可奉告。	太陽電子	「電腦大作戰」發售日未定。	那克沙特	彈珠遊戲開發中。
艾雷蒙	「超級R-TYPE」發售日未定。	傑力可	「BIG RUN」3月。「傑力可棒球」。	拿兹美	無可奉告。
亞斯基	辟邪除妖Ⅴ開發中。	新日本雷射軟體	無可奉告。	拿姆科	無可奉告。
講談社	現正企畫RPG的軟體。	史克威爾	「太空戰士Ⅴ」7～8月發售	日本通訊網路	無可奉告。
阿斯米克	射擊遊戲開發中。	塞　塔	「太空小妖精」3月發售。「森田將棋」發售日未定。	任天堂	「試管城市」4月2日發售。「新薩爾達傳說」7月發售。
想像者	現正在移植海外個人電腦的運動遊戲。	索菲爾	無可奉告。	哈德森	無可奉告。
SNK	無可奉告。	泰　德	「太空戰鬥機Ⅱ」發售日未定	HAL研究所	「尾崎高爾夫」2月。
艾尼克斯	「勇者鬥惡龍Ⅴ」發售日未定。	瓊安軟體	無可奉告。	萬　岱	「怪獸超人」4月發售。
CBS. SONY	4月「史萊姆大冒險」。夏天「棒 球遊戲」。	TAD	無可奉告。	帕布雷斯特	「SD躲避球」發售日未定。
A・樸克	「屠龍記」發售日未定。	T&E軟體	「綠野高球賽」3月底發售。	BPS	無可奉告。
卡普空	「戰區88」3～4月發售。「超魔界村」發售日未定。	DECO	動作遊戲開發中。	勝利音產	「迷宮魔獸」8月。「育龍戰記II」2月。「STAR WARS」
文明腦	「飛龍之拳Ⅳ」、「阿拉伯之夢２」發售日未定。棒球遊戲開發中。	日本技術	無可奉告。	大東海	原創版RPG軟體開發中。
K娛樂圈	新加入的其他軟體廠商。預定一年推出一款遊戲。	特庫磨	無可奉告。	休　曼	無可奉告。
肯姆寇	「屠魔傳記」預定４月發售。同時個人電腦版軟體移植中。	東映動畫	雷電傳說　8月發售。RPG「北斗之拳５」12月發售。	HOT・B	原創版的動作、射擊遊戲開發中。
光　榮	以中國爲舞台的歷史模擬遊戲，現正開發中。	東芝EMI	新加入的廠商。	波尼卡尼恩	海外個人電腦移植中。
科拿米	「大盜五右衛門」、「銀河大戰」等射擊遊戲，現正開發中。	東　寶	無可奉告。	米底亞	無可奉告。
克必亞系統	３Ｄ射擊遊戲開發中，發售日未定。	東京書籍	「伊蘇國Ⅲ」預定年末發售	梅魯達克	新加入的廠商。

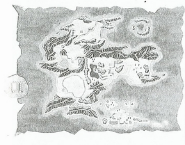


CREATION MODE大作戰！！

雷莎出擊

Actraiser

アクトレイザー



●混沌世界、神魔大戰

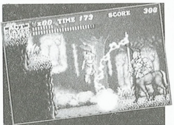
盤古開天闢地之後，神魔即相互交戰，張牙舞爪的魔王率領著6匹魔獸和數百萬魔物進攻下，天神和善良百姓節節落敗。戰敗的天神被迫轉進於天空之城，並長眠於城中等候反擊的契機。

在神返回天空城之時，地上界一隻原本活蹦亂跳的神猫—肥肥猫也突然昏睡不起。歲月流轉、流轉歲月，數萬年後(1990年12月16日)天空城開始緩緩移動，就在同時間內，昏睡的肥肥猫突然猫眼閃閃發光，緊接著轟然一聲，煙霧中但見金光閃閃、瑞氣千條，天神，不！肥肥猫開始準備伏魔除妖啦！人群們長跪於地，個個掩面哭泣，在人們高聲歡呼中——神！您總算又回來了，肥肥猫飄飄然的飛向了月球附近的天空城中。

●魔洞中，人牛獸作怪

費魯摩亞フイルモア地區

地形特徵：草原上森林密佈。
使用神蹟：落雷，消耗ＳＰ12。
魔法卷軸 まほうのみなもと：2面，取得火焰(ほのおのまほう)魔法。



首先肥肥猫在動作模式中擊敗人頭馬，接著進入創造面，一開始肥肥猫努力打倒４個角落的魔物，取得足夠ＳＰ即進行落雷淸除森林工作。當森林盡數除消後，肥肥猫再進行指導人民封住魔巢的工作。

封住第一個魔巢之後不久，人民獻上貢品かがやきのたま（可將此畫面敵人一舉消滅），過了不久，由於ＰＣ桑煮飯不當引發火災，肥肥猫使用降雨神蹟化解危機。將地圖右下角的小石頭轟掉後，人民便爲肥肥猫取得了火焰魔法(消耗ＭＰ１)。肥肥猫有事沒事就向人民索取貢品，因此在人民墾荒到地圖右下角時，肥肥猫取得了魔法卷軸。

當第三個魔巢封住後，人民又呈上了造橋技術はしのぎじゅつ。在封第四個魔巢之前肥肥猫神威發作，把地圖上的建築物轟得僅剩一個活動範圍(神蹟一次可移動８個範圍)，當第四個魔巢封住後，人民便安心的建造大型建築物，人口也不斷的上昇。而ＰＣ桑在此次落雷大戰術中倖免於難，還請讀者們寬寬心。

封完四個魔巢後，百姓憂心忡忡的是右下角的大洞，於是肥肥猫深入洞穴再度發揮猫爪神功把人牛怪獸給宰了。再回到費魯摩亞地區，人民又獻上了一面魔法卷軸（魔法卷軸需使用，否則動作模式中無法携帶），該是向下一區域出發了！

ＬＶ05、ＨＰ12、ＳＰ100、ＭＰ02

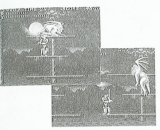


●血湖神殿，狼人現形

布魯德普魯 ブラツドプール地區

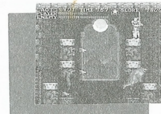
地形特徵：遍佈沼澤，血湖旁有座古城。
使用神蹟：日曬，消耗ＳＰ18。
魔法卷軸：１面，取得隕石（ほしくずのまほう）魔法。

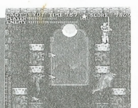
一開始在動作模式中，肥肥猫力拚人臉、獅身、龍翼怪獸（躲在右邊



上方爲死角），接著進入此區的創造面。火魔首度出現也帶來了稻田的旱災。將在費魯摩亞取得的造橋技術傳授給人民，人民得以架橋過河。水田一多了，人民即獻上稻米こめ（遭火魔攻擊農作物請使用之，並需配合降雨術），封了第２魔巢後，百姓又獻上了一片麵包ひときれのパン，人民並開始煩惱。

肥肥猫英勇果斷，立即將麵包拿給了在古城附近探險的一位少年超人一號，超人一號回到了市區立刻贈予肥肥猫破壞骷髏はかいのガイコツ。在使用此物封火魔(血湖古城下)巢穴之前，肥肥猫要求超人１號到外地避避，於是雷聲大作，布魯德普魯僅剩一個活動範圍的農田建築等物。當人口發展完成之後，航行於湖中的人民，找到了隕石魔法(消耗ＭＰ２)。肥肥猫趁著百姓熟睡之際悄悄的潛入古城，並將古城中的狼人做成了標本。再回到布魯德普魯，人民由於免除了當活祭品的危機，因此心甘情願的獻上了魔法卷軸一面，還有快打旋風II一卷給肥肥猫送行。離去之前居民各個充滿暴戾之氣（房舍出現刀劍標誌





），肥肥猫一時慌亂無助。

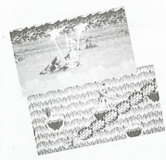
ＬＶ08　ＨＰ15　ＳＰ160　ＭＰ03

●火山洞，火輪鬼伏法

亞托斯アイトス地區

地形特徵：火山熔岩地帶
使用神蹟：落雷、起風術（消耗ＳＰ24）。
魔法卷軸：１面。

在動作模式中，肥肥猫取得了〝劍氣〞，站在瀑布下海龍痛苦叫聲不

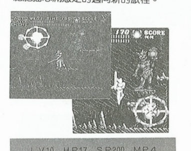


絕於耳。肥肥猫吃了一包大乖乖後隨即進行火山區的創造面工作。由於ＳＰ足夠，因此肥肥猫始終僅讓一個區域的百姓存活(超人２號)，當第四個魔巢封住後，超人２號迅速離開家園，雷聲中超人２號淚眼模糊。

人民開始高密度的建造風車，但是由於沒有風，因此風車無法運轉。肥肥猫双手一揮起風術立即揚起，人民各個眉開眼笑、歌頌功德無量。在轟隆的火山隕石肆虐，人民勇敢的進行建屋作業，而各區展展完成後百姓也分別將找到的寶物送給落雷大王—肥肥猫。

●攻略篇

由於火山隆隆之聲擾人心煩，於是肥肥猫單騎深了了火山中樞將火輪鬼送回老家。回到亞托斯地區，被雷轟掉房子（連ＳＦＣ主機也轟掉了）的超人２號，有感天威難測，特將從地圖右上角山中找到的１面魔法卷軸給送上，配合使用起風術使風車運轉而得來的羊毛獸衣ひつじのけがお，肥肥猫心滿意足的邁向新的旅程。



ＬＶ10　ＨＰ17　ＳＰ200　ＭＰ４

●千年大樹，冰龍吃癟

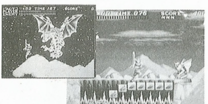
諾斯瓦魯 ノースウォール地區

地形特徵：大雪覆蓋的寒冷區域。
使用神蹟：日曬，消耗ＳＰ18。
魔法卷軸：１面，取得強光（ひかりのまほう）魔法。

在動作模式中，肥肥猫教訓了鷹翼人身怪。進入了創造面之後，肥肥猫急忙使用日曬術溶解冰雪（地圖右上角出海口附近一定得曬曬太陽）。當第２個魔巢封住後，居民阿三哥喊冷之聲悲切切，肥肥猫心痛之至，立即將亞托斯得來的羊毛獸衣給了阿三哥。過了不久阿三哥在右上地圖的海中航行傳來喜訊，原來是找到了強光魔法(消耗ＭＰ４)。當第三個魔巢封住後，阿三哥所屬的蠻荒探險隊也找到了魔法卷軸一面。



在封第四個魔巢之前，肥肥猫又把阿三哥給支開，於是熟悉的雷聲再響起，地面一無它物。人民開始辛勤建築禦寒屋子，待人口發展完成後，肥肥猫身著雪衣，携帶隕石魔法，爬到大樹上把作怪的大冰龍給「活龍三吃了」。



LV14 HP21 SP280 MP5

●埃及法老，塔中認錯

卡沙特拉カサンドラ地區

地形特徵：乾燥的沙漠區域。
使用神蹟：降雨，消耗ＳＰ16。
魔法卷軸：２面。



花了一番工夫肥肥猫將橫行於沙丘的大蠍怪給制服住。隨後肥肥猫又忙碌於沙漠區域降雨除沙的創造工作。在除沙過程中，肥肥猫找到了橫躺於沙地的大哥大，於是肥肥猫立即指引人民開路前往搭救。從大哥大的口袋中肥肥猫硬拿下了一面魔法卷軸，但是大哥大很煩惱，因為金字塔中時而傳來陰森的吼叫聲。肥肥猫立即封住了第四個魔巢（當然依法祭起落雷大術，轟得僅存大哥大一戶活口），待居民安心的發展完都市建設後，肥肥猫闖入金字塔中把法王送到歷史博物館當古蹟展覽。人民免不了歌頌起肥肥猫的豐功偉業，於是又一面的魔法卷軸送了上來。過了一會人民又送



上了石版一塊ふるいせきばん和豎琴一只，然而這個區域的百姓也突然得到了怪病。

肥肥猫一時六神無主，於是趁群衆不注意時偷偷的腳底抹油溜了。拿著豎琴的肥肥猫想起了布魯德普魯地區百姓暴戾之氣，於是將那豎琴給予該區的百姓，在一片安詳和樂下，布魯德普魯地區的人民又贈送了肥肥猫指南針らしんばん，肥肥猫見寶物同時也忘了卡沙特拉的中毒民衆。

LV16 HP23 SP320 MP7

●蓮花佛像、面善心惡

馬拉耶マラーナ地區

地形特徵：遍佈叢林的熱帶區域。
使用神蹟：落雷、地震（消耗ＳＰ80）。
取得歐拉（オーラのまほう）魔法。

在沼澤中，肥肥猫藉著２個平台東跳西竄（躲樹根和孢子）才把巨藤怪給收拾了，接著進入創造面後立即引起地震將２塊大地整合。在地圖右上角的小島嶼中，肥肥猫使用落雷轟掉了一顆樹，在樹上正忙著整理中古街的阿輝哥取得了藥草，並在島上尋得歐拉魔法（消耗ＭＰ３）。為了尋找藥草，肥肥猫一到達馬拉耶就把在卡拉沙特拉區得來的石版給了此地居民，這回卡沙特拉居民有救了。

在封完第二個魔巢後，地圖右下角出現了一座魔殿，肥肥猫加快速度封下了第三個魔巢。在高度發展完成後，肥肥猫將最後一個魔巢給封了，而居民也全遭魔殿鬼怪攝走。在魔殿裡肥肥猫銳不可當，一番砍殺中（配合隕石魔法）蓮花佛像返回西天唸經去也。於是整個世界的創造過程也由落雷大王肥肥猫所完成。



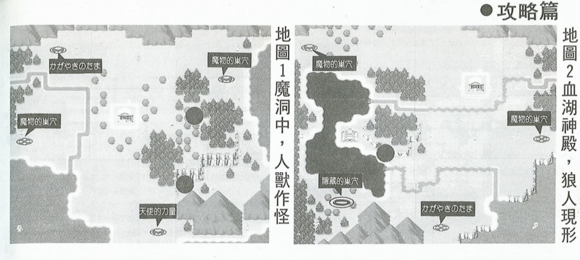
LV17 HP24 SP340 MP7

●群魔飛舞，肥肥猫大顯神威

完成了創造世界之後，在世界地圖的右上角冰雪區附近出現了一座冰火山デスヘイム。肥肥猫將布魯德普魯地區得來的指南針給了費魯摩亞地區的善男信女，過了不久出海航行的ＰＣ桑為肥肥猫找得了生命之源いのちのみなもと(生命加１隻)。帶著４條命肥肥猫銀牙一咬，一頭撞進了冰火山中。

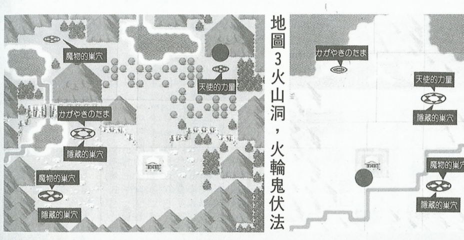
和魔王對決之前得再次挑戰其６匹魔獸，分別由人牛獸、狼人、法老、火輪鬼、蓮花佛像，冰龍等把關。和魔王見面時可取得劍氣，過關後只要押重覆鈕即可從NEW GAME下面的SPECIAL 進入難度頗高的完全動作模式。肥肥猫總算恢復了世界的和平，於是肥肥猫再度昏睡不起。不過就寢前肥肥猫告訴ＰＣ桑說，如果台北市交通亂得太過份的話，只要肥肥猫一醒來就會使用落雷……。

THE END……?!



地圖1魔洞中，人獸作怪

地圖2血湖神殿，狼人現形



地圖3火山洞，火輪鬼伏法

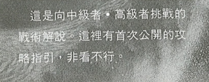
地圖4千年大樹，冰龍吃癟



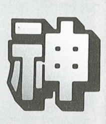
地圖5埃及法老，塔中認錯

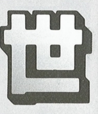
地圖6蓮花佛像，面善心惡

POPULOUS™



這是向中級者・高級者挑戰的戰術解說。這裡有首次公開的攻略指引，非看不行。




"諸神紀世"

效果的造成法

在基本上"諸神紀世"中，爲了便利地進行剷地、補地，可以利用Ｌ鈕＋Ａ鈕。

如果單只爲建造的話，就不着邊際地胡亂開發周圍區域，神力會消耗掉過多，並且不見效率。好的方法是一個勁兒地向海擴充平地。如此不僅可快速完成土地的造成，還可使人類繁榮起來。

當你想把礙眼的山夷爲平地時，與其從上方慢慢地削減，倒不如從下方一口氣地削落效率較高。

現在我們要介紹一下塡補平地時，能更快更廣造成的方法。這個方法特別是對水邊的開發最有效。如果稍稍習慣的話，可以二段造成平地，還可以應用在有相當崎嶇的地形上。現在，就請實際地看一看吧！

在開始人口稀少的時候，先行建設有限的城堡的話，不久會產生沒有人在地上。
行走的空白期。若是如此的話，則不論如何擴充平地，也都無法增加建築物，那麼該怎麼辦才好呢？如果能把人從建築物強逼出來，並充實建設要員的人就可以啦！這個方法如果不謹愼行事的話，遊戲的勝算就很渺茫了。這可以稱得上是個相當重要的戰略喲！

雖然敵人緩慢地繁殖，但總不能就眼睜睜看著而不採取行動，身爲天神的你，就應該果斷地把民衆指引到敵人的領土附近蓋房子，再用慣用的"挖山補海"技倆破壞敵人的建築物，有人或許會認爲這是個普通的領土擴張戰略吧！但實際上，這個方法可會慢慢地吞掉敵人的領土，適合一些喜愛折磨敵人的玩家。

不過上述的方法，常常因爲急速地擴充前線的緣故，而導致人民的力量太弱，有時也會發生遭到敵人反擊而潰不成軍的遺憾。所以除了拚命地擴充領土外，適時地使用合體及戰鬥指令也是相當重要的！

天災中除地震外，最棒且能摧毀敵人大部分勢力的便是"洪水"了，因爲使用洪水會淹沒一層的土地，所以，只要你有此打算，就得在一開始把土地給塡開些。在敵人建築物比我方低時，只要神力夠，嘩啦一聲敵人將瞬間化爲烏有，只剩一些零星的居民，哇眞慘吔！



當你仔細觀測BOOK・OF・WORLD的縮小圖時，便可馬上知曉在畫面上看起來是菱形影像的便是敵人所造成的火山。雖然你可以重新再將土地整平，對於敵人引發的地震，總是太慢，此時不妨利用下"地震"，可以一口氣使其完全下降對於你可以在聽到異聲後，看看縮小圖即可知道那裡的百姓又遭殃了。再過去救助！

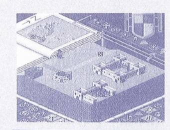
不過在使用天災來削弱敵人的勢力，可得先知道，即便會消耗大量的神力。當然須有相當的把握，才不會到頭來反而事倍功半！

建設要員召集法

神和惡魔的種族，各可分爲藍色和紅色兩種。當他們一在平地上蓋起建築物，就會恣意地繁衍起來。如果他們的人數增加的話，神或惡魔所使用的威力就會增加。民衆共可分爲三種形態，包括一般的民衆，只有一位領導的雙重種族，及由領導轉變而成的騎士。再者，民衆裏也有所謂的技術等級，等級愈高，就愈能充實其智能和體力。

建築物是靠民衆的手在平地建蓋起來的。這時候，若平地的面積過小的話，則只能建蓋像臨時搭的小棚屋子。不過，只要依次地將周圍的平地面積擴充的話，這臨時小棚便會成長變成大的建築物。到最後變成一般４倍大的城堡。在建築物裏的民衆生活著，並且持續不斷地繁衍下去。而水建築物裏的繁殖速度則較慢，且可收容的人數亦少。不過若是城堡的話，其人口增加的速度驚人無比。收容人數雖多，人卻很不願意離開此城。

建築物的周圍耕種有田地。這是屬於建築物本身勢力範圍的東西，所以只要敵人的建築物在附近的話，田地頓時會陷於一片混亂，將自己陣地的平地化爲柔腸寸斷，結果是建築物縮小。在畫面上可淸楚瞧見田地，請確認敵人侵略的情形。



群龍之首—領導者

對全體種族來說，首領是非常重要的角色，因爲必須有一個人出面發號司令。因此，誓死捍衛首領使其不被殺就成了重要的戰略。例如，當遇到會製作沼地的敵人時，就必須將領導者附近的土地堆砌起來而使沼地製作不成了，又例如，當領導者的體力變得非常衰弱時，其他的人必須定期地以合體指令來給予首領更強的力量。除了目光不離我方首領外，注意敵方領導者的動向也是非常重要的。遊戲一開始就必須立即死盯敵方首領不放，如此一來，當敵人化身爲騎士時才能有適當的對策，敵人合體以便獲得力量時我方也能馬上知道。在此情況下必須將敵人葬入沼澤地底，此外，自敵方領導者的盾牌符號（畫面右上方）表示中，也可以儘早察覺對我方陣容的侵襲。

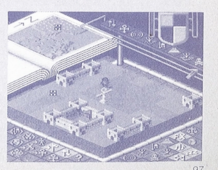


前述的騎士雖然可以把城堡燒光，一口氣削減敵人的神力談得上非常有作用，但是有時殺紅了眼，六親不認胡砍一通也是常有的事，加上體力若不強兩三下就馬上死在敵陣的情形，更是屢見不鮮。若要令他成爲常勝軍，就得當首領在以騎士指令變身前，最好以合體指令來增強體力，比較保險。當體力等級達到黃色地步之後再將首領變成騎士吧！



當首領變身爲騎士時，我方的神跡就會往騎士的誕生地一直移動，如果沒有注意到這一點，而在敵陣中拼命製造騎士，到後頭就會發生不能產生新首領的悲劇。此外，如果領導者在身處建築物內時變身成騎士的話，該建築物會自動消滅，這一點務必切記。在此時如果先將領導者趕出建築物的話這不會有問題了。





天災的運用？

騎士相當容易受到地形的影響而減少生命力，所以當敵方的首領變身爲騎士時就能馬上利用慣用的技倆或是天災。讓他爬上爬下，等到喘噓噓地出現在我方領土，不到一會兒功夫，就會被“幹掉”了。

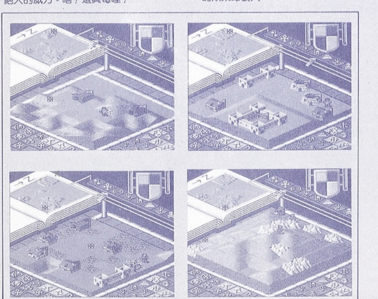
玩此遊戲的時候，帶點虐待狂的玩家的多會試一試火山與洪水，而沼澤則常常忽視掉，其實有時也能派得上用場。例如，在城堡密集的地方製造沼澤的話，雖然建築物會變小了，可是相對可以消滅雲集而來的敵人；也可以埋葬敵方的騎士或首領。特別是殺死首領之後，接著又在敵人的聖標四周做成許多的沼澤的話，更能發揮沼澤地的效果。因爲無論是我方是敵方的人們，爲了作成新首領都必須一步一步地朝聖標前進。

以世界之書來觀看，當敵方的信徒朝向某處前進時，將他們的必經之路變成沼澤就是一種手段。又，在大決戰之前先作成沼澤的話，也能發揮絕大的威力。嘻！還眞毒哩！

希望你能夠儘早發現可以將必經路途中的建築物及人全部消除的麻煩生物。這些可惡的生物，雖沒有敵人的破壞力但是讓建築物消失或將平地切成一段一段的本事却也是相當地可怕，此外，他們走過的地帶，特別是綠色怪物製造的沼澤，應該立刻進行整地修復。

至於各式各樣的精細戰略中，哪一種最具效果呢？終究還是以土地來決定勝負的。此時要靈敏地擴張海岸、河岸，努力誘導人而擴大領土。在前線部份則將敵人的城市一一破壞，而我方人員進入敵陣後馬上佔爲己地建立城市，依此方式不斷地將敵人往後趕。此時即使騎士出現也要不理他。如此堅持到底，不斷地擴張領土，最後就到達國與國之間的最後之戰—這可是遊戲的精彩之處喲！

關數不斷地推進時，上面的理想戰法將不發生效用，因爲它是單純地將敵人往後趕，很容易發生問題。因此，還有一種戰術，就是自兩旁開放，將全部的敵人包圍住，再逐漸縮小圓圈。這種戰術雖然要耐性，但收到的效果却很大。

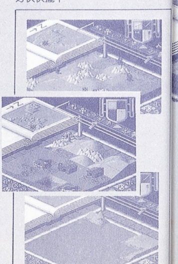




活用地形戰略

雪地裡民衆的技術等級，很悲哀的，是四種地形中的最低等級。不論如何努力不懈，都只能達到戰鬪的等級。許是因寒冷的緣故致使手都凍僵了，連武器都沒法握好。不管怎麼說，這關的確是地形畫面中的一個難關。

誠如我們所知道的，草原、沙漠、冰原、及熔岩四種基本地形，就像四季一般地構築了多彩畫面。不過，各畫面的世界，究竟是由怎樣具體的地形所構成的呢？首先是建蓋建築物的平地。在這裏可形成沼澤和田地。再下來是構成山和小丘陵的「傾斜地」，此處不能建蓋房子。再下來就是最後的障礙地形。因爲這些障礙地形也可使平地搞得寸斷回復原貌，所以最好快快擺平。

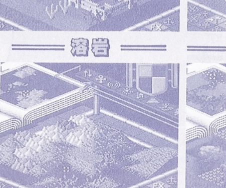


草原



電腦世界

砂漠



溶岩

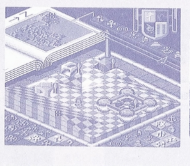
雪原



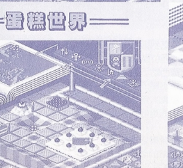
江戸時代

法國大革命

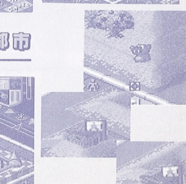




蛋糕世界



宇宙都市

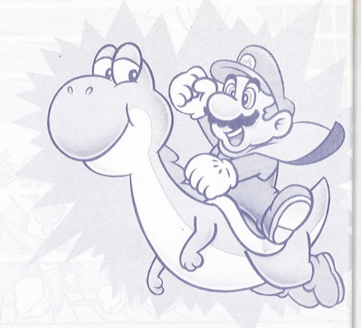


三隻小豬



秘技篇

超級瑪俐歐 秘技大集合

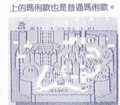


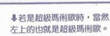


■地圖畫面

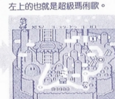
明瞭瑪俐歐的狀態

⬇以普通的瑪俐歐遊戲時左上的瑪俐歐也是普通瑪俐歐。



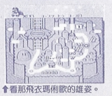


⬇若是超級瑪俐歐時，當然左上的也就是超級瑪俐歐。



在地圖畫面的左上方，一定有遊戲進行中的瑪俐歐(或是雷奇)，那些可不是特別的裝飾作用喔。其實，那是表示目前瑪俐歐的狀態。正在進行中的瑪俐歐如果是飛衣瑪俐歐則表示出飛衣瑪俐歐， FIRE 瑪俐歐則表示出FIRE瑪俐歐，要牢記喔。

若是飛衣瑪俐歐

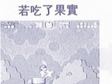


⬆看那飛衣瑪俐歐的雄姿。

■悠斯達島　路線 2 及其他

使用果實增加金幣

若吃了果實





耀西經常吃到香甜可口的果實，如果各位僅認爲它只是爲了讓耀西吃下去之後會產卵、會生出撒下金幣的雲朶而已，那就大錯特錯了。其實，它還有更好的用處呢。

耀西吃了果實之後，其實是會增加金幣的數量。吃一個果實，就增加了一枚金幣。嗯一您或許會說，怎麼才只有一枚金幣而已，要知道積沙是會成塔的哦。

同時也要請各位記住，耀西吃掉一個敵人時也計算一枚金幣，所以說耀西不只是因爲嘴饞才吃東西的，別誤會喔。



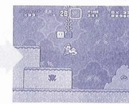
■悠斯達島　路線 2

携帶著龜殼攀登上蔓藤的瑪俐歐

首先要運送龜殼



來到蔓藤的下面



將龜殼投向正上方



趁空檔時間往上爬



龜殼是最有效的武器。如果可能，眞希望能到任何地方都帶著龜殼。但若帶著龜殼兩手就塞得滿滿的，而無法攀登蔓藤。不過沒關係，還是有辦法雙手捧著龜殼照樣爬上蔓藤。

方法很簡單，拿著龜殼到蔓藤的下面，將龜殼投向正上方，趁這個空檔時間緊按著Y鈕不放攀上蔓藤，再將掉下來的龜殼抱在胸前爬上去。如此就能搬運龜殼到處跑了。也能安心與上面的敵人對戰。

哪裏都能帶著走

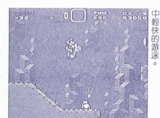


接得好！

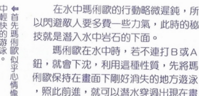


■多那茲平原　秘密路線 1

瑪俐歐水中岩石下的潛泳術！

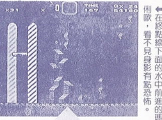


⬅首先瑪俐歐似乎心情愉快的在水中輕快的游泳。



在水中瑪俐歐的行動略微遲鈍，所以閃避敵人要多費一些力氣，此時的秘技就是潛入水中岩石的下面。

瑪俐歐在水中時，若不連打B或A鈕，就會下沈，利用這種性質，先將瑪俐歐保持在畫面下剛好消失的地方游泳，照此前進，就可以潛水穿過出現在畫面裏的岩石下面往前進，如此才不會被敵人幹掉。

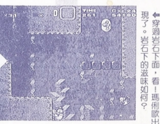


⬅在終點線下面的水中前進的瑪俐歐，看不見身影有點恐怖。



⬅來到岩石之處，瑪俐歐保持在畫面下剛好消失身影的地方。

⬅現在瑪俐歐在岩石下面喔。這其間看不見瑪俐歐的行蹤。



⬅穿過岩石下面，看！瑪俐歐出現了。岩石下的滋味如何？



■悠斯達島　路線２及其他

這就是兔子功的２段跳躍

耀西是最佳拍檔



⬅瑪俐歐騎著性情溫和的同伴耀西。二人友情彌堅。

耀西跳躍囉！



⬅首先是耀西跳躍。到底能跳到多高呢？



用Ａ鈕降落



⬅若要跳到最高，立即按Ａ鈕。

⬅看見了吧！這是２段跳躍，能跳到最高的地步。



２段跳躍

即使瑪俐歐做跳躍的動作，他所能跳的高度也有限。在此為各位介紹跳躍的大特技。為了滿足您“若能跳得更高那有多好呀”的想法的大好消息。

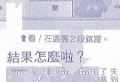
首先，騎著耀西，然後跳躍。要騎著耀西一起跳躍，若要到最高處時，按Ａ鈕試試看，結果會如何呢？耀西跳躍的高度，及瑪俐歐跳躍的高度，兩者加在一起的大跳躍。其名稱為２段跳躍！使用這項特技，以前抵達不到的地方都將很容易的達到。在任何地方都非常有助益，所以請務必熟練這項技巧。

■悠斯達島　路線２

瑪俐歐到哪兒啦!?



⬆騎上２段跳躍的伙伴。



⬆看！在這裏２段跳躍。

馬上向各位介紹使用２段跳躍秘技。

在悠斯達島路線２蔓藤出現的地方，只要一使用２段跳躍，瑪俐歐就會到畫面外的雲層上面。您或許會問結果怎麼啦？這就是那時的秘技，偶而為之不也很好嗎!?

結果怎麼啦？



⬅瑪俐歐消失到畫面外了嗎？

➡迂迴從上面掉下來。

■悠斯達島　路線２

使用２段跳躍

在此處也很有助益



⬆與耀西結伴到此。

很簡單的敲打悠斯達島路線２長有羽毛的哈提那石塊的方法。對，已經想像到了吧？就是帶著耀西一起，使用前面所提到２段跳躍。

本來，只要使用放在這裏的咕嚕咕嚕石塊就綽綽有餘了，但是使用２段跳躍既輕鬆又迅速。



⬆在哈提那石塊正下方一擊，使出２段跳躍。



⬆看！這麼簡單就取得了１ＵＰ的香菇。

● 秘技篇

■哪裏都ＯＫ

只能增加到99人

瑪俐歐的儲存究竟能增加到多少呢？有關這個謎，本編輯部已經挑戰嘗試過了。

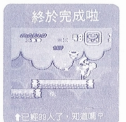
正確答案應該是99人。從99人以後，無論怎麼獲得１ＵＰ都仍舊是99人。正確的解釋是二個玩家一起玩，瑪俐歐的儲存是99人，累計的儲存再加上99人，總共可以儲存 198 人。雖然沒有必要增加到那種程度的儲存，但總是有人無論如何也想嘗試看看，那麼就盡本份的玩玩看吧！

好歹先增加吧！



⬆雖是小努力但遲早會有收穫的

終於完成啦



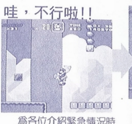
⬆已經99人了，知道嗎？



■悠斯達島　路線１及其他

認為不行時

哇，不行啦!!



為各位介紹緊急情況時的安心秘技。在曾經過關的路線裏，暫停之後再按ＳＥＬＥＣＴ鈕，當場就回到地圖畫面，就是使用這個的技巧。

當你一認為“已經完啦！”時，立即暫停，然後再按ＳＥＬＥＣＴ鈕。僅僅就是這樣而已，雖然是沒什大不了的技巧，實際上非常有助益的，請牢記喲。



■悠斯達　路線２及其他

這東西不能吃!!

是開關方塊喔！



以來者不拒照單全收什麼都吃而有名的耀西，甚至連開關都可以吃下去。

姑且先讓耀西叨著開關試試看。它會叨在嘴裏一下子，然後不一會兒就咕嚕咕嚕的吞了下去喔！

吃了這種東西會有危險的！

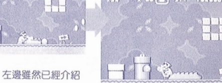




■悠斯達島　路線２及其他

埋進水管裏!?

輕輕地掩埋了?!



左邊雖然已經介紹了秘技的應用，但是看起來好像沒有什麼用處的秘技，非常抱歉。

暫且先乘坐耀西到有開關的地方，照例以Ｙ鈕讓耀西叨著開關，如果就這樣放任不管，耀西就會將它吞下去，所以請特別注意。

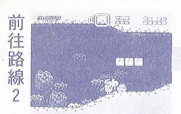
耀西一叨著開關，馬上到有水管的地方去，緊挨著水管讓耀西吐出開關，如此一來，開關就埋進水管裏面了。只是這樣而已。

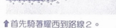


■多那茲平原　路線２

耀西不會被壓碎的啦！

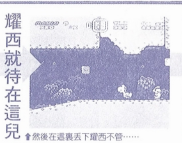
前往路線2





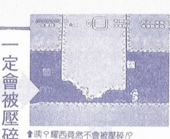
↑首先騎著耀西到路線２。

耀西就待在這兒



↑然後在這裏丟下耀西不管……

一定會被壓碎的　喂，等一下



↑咦？耀西竟然不會被壓碎⁉

↑耀西竟然爬上岩石，不知道到哪裏去了。

瑪俐歐的新伙伴耀西，總覺得有點呆呆笨笨的表情，非常可愛。但是這個技巧竟然是要欺負這麼可愛的耀西！

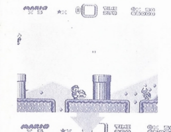
首先帶著耀西一起到多那茲平原的路線２。此處是有黃色岩石上上下下的洞窟路線。只要稍不留神，就會被黃色岩石壓扁喔。不管怎樣先走到有黃色岩石降落到地面的地點去，然後等岩石往上昇時，移動到其正下方，在此處慢慢的從耀西身上爬下來，然後就將耀西丟棄在黃色岩石下面。

但是，即使岩石降落下來，耀西也不會被壓碎，竟然向畫面的上方消失不見了。拋棄主人不顧到哪裏去呢？

■多那茲平原　路線４

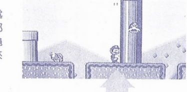
龜殼掉進水管裏面⁉



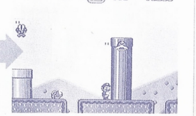


為各位介紹使用龜殼與伸縮水管，僅是有趣，而一點都沒有益處的秘技。

首先前行多那茲平原的路線４。在此處伸縮水管首次登場。搬運一個龜殼到水管那兒，然後將它放在水管上面。這麼一來，龜殼就會掉進水管裏面，過一會還會再跑出來。就僅止如此而已的秘技。嘿嘿！









■迷宮森林　路線１

打倒哈拿恰，增加瑪俐歐的儲存

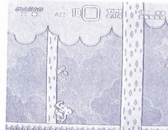
連續打倒幾隻諾可諾可或其他的敵人，就能１ＵＰ的技巧，大家都已經知道了，這是使這些技巧更為有利的秘技。竟能在１個路線之中得到14ＵＰ，非常厲害吧。

其地點是在迷宮森林的路線１。瑪俐歐何種狀態都可以。一過了中間入口附近有透明石塊，在這裏取下無敵星，變成無敵狀態，立即向右邊移動。切入敵人大量出現的地方，不久就１ＵＰ。以後每打倒一匹哈拿恰（長得像毛毛蟲的傢伙）就得到２ＵＰ，以這種情況一路打下去，一口氣可以讓儲存增加到14ＵＰ。如此反覆進行，一會兒功夫就增加到99人啦。

首先要來到迷宮森林！

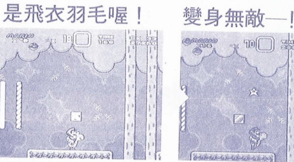
↑首先要前往迷宮森林的路線１，這時候的瑪俐歐任何狀態都可以。但是儘可能的還是騎著耀西比較安全……。

接著走到透明石塊的正下方！



↑一面在迷宮森林的路線１玩，一面來到中間入口的附近。在那裏應該會有一個透明石塊。站在它下面仔細看。

是飛衣羽毛喔！

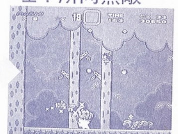


↑裏面會不停變化的透明石塊。一看到是飛衣羽毛，馬上敲打取出裏面的東西。

變身無敵—！！

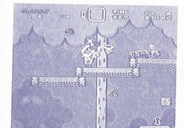
↑先是以飛衣羽毛的狀態從裏面飛出來，但只要瑪俐歐一取得時，就會變成無敵星。

哇！所向無敵



↑由無敵星而呈無敵狀態的瑪俐歐就一直衝向右邊。按Ｙ鈕猛烈攻擊。

1ＵＰ囉！



↑無敵狀態這其間，儘量的去撞擊敵人，打倒許多敵人，不久就可以獲得１ＵＰ喔。

竟有2ＵＰ

↑以這種狀況連續獲得１ＵＰ其間就會遭遇到哈拿恰，擊倒它，可以得到２ＵＰ。

太樂了



↑瑪俐歐的儲存大大的增加了。這樣暫且可以安心的玩一陣子。



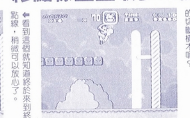
■悠斯達島　路線２及其他

終點線星星50個及３ＵＰ的魅力

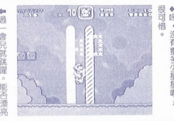
毫無重點的玩，終點線星星最多只能得到40個



←看到這個就知道終於來到終點線，稍微可以放心了。

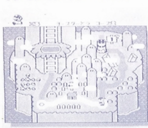


←過一會兒就跳躍。能否漂亮的切斷橫木呢？

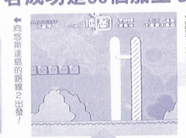


←嗯，沒有獲多少星星喔！很可惜。

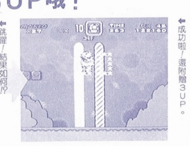
仔細估算時機，若成功是50個加上３ＵＰ哦！



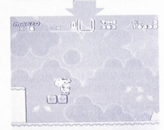
←向悠斯達島的路線２出發！



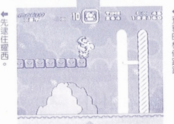
←跳躍！結果如何！？



←成功啦！還附贈３ＵＰ。

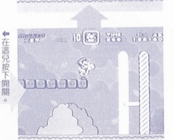


←先逮住耀西。



←預算時機做跳躍。

←在這兒按下開關。



←登上方塊的最前端等一下。

切斷終點線的橫木，就可以得到星星，大家都已經知道了吧，雖然只要切斷最高位置的橫木就可以得到很多的終點線星星，但是最多可以得到多少呢？

普通的玩法，終點線星星大約只能得到20至40個左右。其實最高是能獲得50個，並另外奉送３ＵＰ！

姑且就在悠斯達島的路線２的終點線上爲各位介紹取得50個終點線星星的方法。

首先騎著耀西，按下在終點線附近的開關。這麼一來，金幣就會變成方塊，登上方塊的最前端，計算橫木的移動時間，然後估計大約與耀西的腳相同高度時，就跳躍切斷橫木。



■悠斯達島　路線２及其他

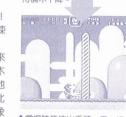
處以斷頭的耀西



⬆首先帶著耀西一起走。



⬆來到終點線，準備完了。等待橫木下降。



⬆掌握時機伸出舌頭。看！好像上斷頭台一樣吧!?

竟然將耀西處以絞刑！爲各位介紹如此令人毛骨悚然的秘技。

首先帶著受刑者耀西來到終點線附近，然後在橫木上下移動的前面一點點的地方，讓耀西吐出舌頭。如此耀西伸出來的頭看起來好像被橫木一刀兩斷……。

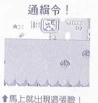


■悠斯達島　耀西的家及其他

緊急通緝瑪俐歐

耀西若被處以極刑，就要通緝瑪俐歐。這個技巧也就是使用畫面上容納預備秘寶的視窗的秘技。沒有預備秘寶的狀態下，耀西做２段跳躍。因此瑪俐歐的臉就進入了視窗。簡直就像被通緝那樣。

通緝令！

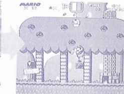


⬆馬上就出現這張臉！

我是無罪的!!（瑪俐歐）



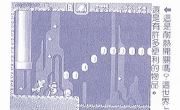
⬆拿出預備秘寶。



⬆請觀賞２段跳躍。

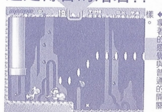
■悠斯達島　路線３

怪異的耐熱開關



←這是耐熱開關嗎？這世界上還是有許多便利的物品。



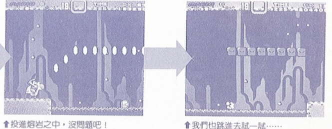


←拿著的感覺與普通的開關一樣。

這個遊戲中有山有海有熔岩。瑪俐歐的冒險途中，會碰到各種危險，即使如此，瑪俐歐還是勇往前進。

現在稍微改變話題，來談談熔岩地帶。在悠斯達島的路線３之中，一進入水管，會發現有一個地方有數十枚金幣及開關。金幣的下面是熔岩地帶。當然瑪俐只要一進入熔岩裏，馬上就死翹翹。神通廣大的瑪俐歐，甚至連耀西都對熔岩莫可奈何。但是，放在那裏的開關耐熱性很高，即使在熔岩裏也無所謂。試試看將它放進滾開的熔岩中，竟然在熔岩上浮出清涼有勁的表情。恐怖的開關。

好恐怖的熔岩



⬆投進熔岩之中，沒問題吧！　⬆我們也跳進去試一試……



■悠斯達島　路線３及其他

爲了使回轉台大力旋轉……

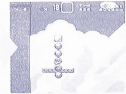


↑啊，有回轉台，上去看看。

↑哦一轉動囉。轉吧！轉吧！



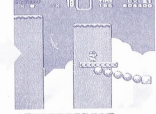
↑回轉台會順時鐘旋轉。



↑哇，好像快要停住了。

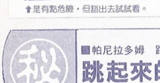


↑是有點危險，但豁出去試試看。



↑回轉台漸漸的又動起來囉。

好像悠斯達島的路線３裏才有的，瑪俐歐一登上去，就開始回轉的回轉台。如果繼續在這上面待一陣子，它回轉的威力就漸漸減弱，不久就像衰弱的鐘擺一般。當你認爲這樣下去無法向前進時，就試著在回轉台上跳躍。鐘擺又漸漸的恢復生氣，開始像以前那樣的回轉起來。而其秘訣是要趁鐘擺揚起來的時候再跳下去。如果是在鐘擺上時跳下去，以瑪俐歐的重量將會造成相當的氣勢。

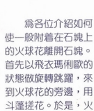


■帕尼拉多姆　路線１及其他

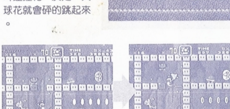
跳起來的花

爲各位介紹如何使一般附着在石塊上的火球花離開石塊。首先以飛衣瑪俐歐的狀態做旋轉跳躍，來到火球花的旁邊，用斗蓬搓花。於是，火球花就會砰的跳起來。

砰的跳起來









■巧克力島　路線２

小型打火機小心

↓使盡力量踏上略微巨大的打火機。

↓如此一來就變成小型打火機，朝上噴火攻擊。



住在巧克力島的小型打火機。這傢伙所吐出來的火焰，還是黃色的時候，即使碰到了也不會熱!?從打火機的上面踩過去，就會變成小型打火機，雖然會朝向瑪俐歐噴火，但在其火焰還是黃色期間踏過去就不會損傷。別怕火，儘管攻擊！

黃色是安全色！



↑別擔心，儘管踏上去。

■迷宮森林　路線３及其他

古利風、炸彈兵不會動囉

將敵人當成阿呆耍的秘技。

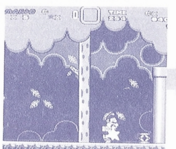
首先要前往迷宮森林的路線了。在那裏踩踏古利風，它就會翻轉過來。然後邊按Ｙ鈕邊靠近，就可以抓住翻轉過來的古利風。

拿著古利風一起走到可以進入的水管，即使進入水管裏面，瑪俐歐依舊要拿著古利風。此時的克利彭一點都不能動彈，就算瑪俐歐將它放開，還是一樣不會動。

帶著這傢伙從出口水管出來外面看看，克利彭依舊是完全不會動。

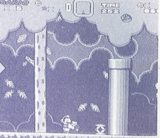
古利風已經變成呆瓜了，平日的怨恨儘管發洩吧！

踩踏古利風！



↑選擇適當又中意的克利彭，從上面踩踏過去。嚇人一跳，它竟然翻過身來。

拿起古利風！



↑將翻轉過來笨拙的古利風舉起來。它已經不會動了，不必覺得太害怕。

進入水管裏！

↑就這樣拿著古利風，找到任何一個可以進入的水管，帶著古利風一起進入水管裏面。

嗯，做什麼好？



↑即使進入水管裏，剛才一起帶進來的克利彭還是要緊緊抓著。這傢伙是重要的研究材料！

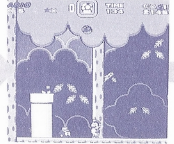
扔向牆壁去

↑將動彈不得的古利風扔向牆壁之類的玩耍。眞是有虐待狂。

回去時也帶著

↑僅是戲耍一陣之後，慢慢的再從水管的出口出來。當然研究材料的克利彭也一起帶著。

眞的不動了！



↑一起出來到水管外面，一切狀況雖然都很好，但是古利風還是不會動。是不是裝死啊!?

炸彈兵也一樣

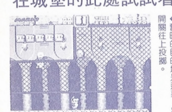
↑如此對付炸彈兵結果也會相同。而且炸彈還不會爆炸，安全得很！



■悠斯達島　城堡及其他

即使攀爬鐵絲也能拿著秘寶!!

在城堡的此處試試看



⬅暫時的目的地是這裏。將開關往上投擲。

掌握時機跳躍!!



⬅做跳躍飛撲上去的同時，接住開關。

也試著到對側去



⬅繞到鐵絲網的裏側去看看，同樣的很有趣。

只有瑪俐歐…

⬅瑪俐歐在鐵絲網的那一邊，開關在這邊。

瑪俐歐正在攀登鐵絲網的時候，應該是手上不能拿秘寶之類的，但是若使出這個技巧就可以辦到。

首先，來到悠斯達島裏有古可巴防禦守候的城堡裏面，其中有一處鐵絲網的中間放著開關的地方。

然後拿起開關，乾脆就往上面投擲上去。

等到開關快要掉落到鐵絲網的最下端時，瑪俐歐就開始攀登鐵絲網。時間若能配合的恰到好處，瑪俐歐就能拿著開關同時也抓住鐵絲網。

就如此的移動到鐵絲網的上面，還可以攻擊敵人。



■迷宮森林　路線２及其他

在水中的假釣餌無敵神技

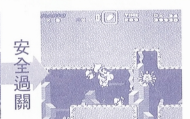


⬅在水中就正如所料的移動非常的困難。

這樣就大可放心

⬆只管貼著天井前進。

安全過關



⬆即使觸碰到敵人，也安啦!!

拙劣的觸碰到敵人

⬅因為行動變得遲緩，追趕耀西還真是一件苦差事。

騎著耀西的瑪俐歐，只要觸碰到敵人，瑪俐歐就會被強制性的從耀西背上摔落下來的喲。

但是，在水中瑪俐歐騎著耀西的時候，全憑您的特殊方法，即使觸碰到敵人也不會受到太大損害而可以安全通過那個地方。

雖然稱之為特殊方法，却也很簡單。將騎著耀西的瑪俐歐的頭頂著天花板移動而已。這種情況下，瑪俐歐觸碰到敵人時，會有一瞬間離開耀西，但是馬上又可以再騎回耀西的背上，不會離開而能平安無事。

使用這個技巧，在水中區域裏有天井的部份幾乎都通行無阻。非常的便利，對吧！

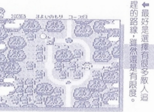
■迷宮森林　路線２及其他

引誘敵人過來達成３ＵＰ!!

路線過關的那一瞬間，有一種唉呀！鬆了一口氣與終於達成了!!的喜悅交雜無法形容的心情。而現在所要介紹的秘技是會使這種路線過關時瞬間的喜悅更加倍增的特別技巧。

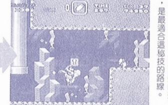
當瑪俐歐抵達終點線的時候，畫面上的敵人會全部變身為金幣，所以此時要儘可能的引誘敵人過來不斷的增加分數，誇張一點甚至可以得到１～３ＵＰ喔。

準備開始!!



⬅最好是選擇有很多敵人追趕的路線，雖然還是有限度。

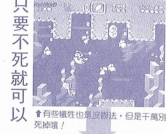
在水中最好



⬅在水中，敵人也活動自如，是最適合這秘技的路線。

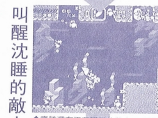
到達３ＵＰ的過程只有一些危險!?

只要不死就可以



⬆有些犧牲也是沒辦法，但是千萬別死掉哦！

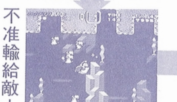
叫醒沈睡的敵人





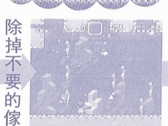
⬆應該還有正在睡覺的敵人，敲醒他們，一起帶到終點線去!!

不准輸給敵人!!



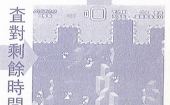
⬆引導他們靠近終點線，後面帶領了一個大軍團深具壓力。

除掉不要的傢伙



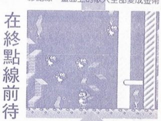
⬆如果出現不能帶到終點線的敵人，要儘早解決掉。

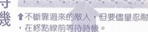
查對剩餘時間



⬆或許會比較耗費時間，所以要隨時注意剩餘時間。

在終點線前待機





⬆不斷靠過來的敵人，但要儘量忍耐，在終點線前等待時機。

一口氣到終點線



⬆聚集了許多敵人之後，慢慢的穿過終點線。畫面上的敵人全部變成金幣。

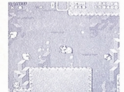
敵人全變成金幣

⬆馬上金幣就要變成分數。因此，金幣的數量有很多，就能增加人數。

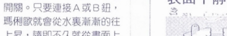


■多那茲平原　秘密路線1

開關不見了



↑首先要像這樣，先將開關拿在手裏。



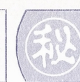
在水中交給瑪俐歐拿著開關。只要連接A或B鈕，瑪俐歐就會從水裏漸漸的往上昇，隨即不久就從畫面上消失了。之後，瑪俐歐又會再度回到畫面裏，但是原本應該拿在手中的開關，不見了。

快按下按鈕

↑連按A、B鈕，到畫面外。

不見囉?!

↑你看！開關不見啦。



■多那茲平原　地圖畫面及其他

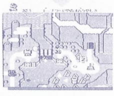
魚怎會跳躍………

表面平靜的湖面



跳躍!!





橫跨在多那茲平原上的橋上，偶而可以看到有魚兒飛跳。各位可知道這些魚兒爲什麼會在橋的附近飛跳著呢!?哈哈，絕對想像不到的，其實這些魚是對瑪俐歐感興趣的啦。平常沈穩安靜的一直待在水中，只有瑪俐歐過橋的時候，才會從水中跳躍出來。所以絕對是對瑪俐歐感興趣，沒錯的!



■多那茲平原　秘密路線1

發現隱藏的龍幣

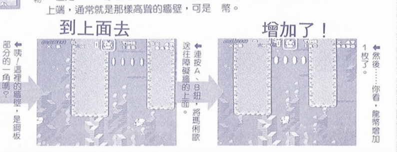
請仔細觀察



←水中到處是障礙物，很難游泳。

這個秘密地點是多那茲平原的秘密路線1。此處是水中路線，在障礙物的牆壁之間曲折穿行，而那討厭的古斯卡們，正逐漸接近。在此路線進行之中，雖然無論如何都不想讓古斯卡他們碰到，但是……。仔細的看看障害物的牆壁上端，通常就是那樣高聳的牆壁，可是爲什麼只有一個地方是既乾淨又圓的地方呢！實際上這個場所，能夠脫逃通往上面。連續拍按A、B按鈕，從牆壁的上端通過看看。畫面左邊表示龍幣的空間，應該會突然咕嚕一聲並出現龍幣的標誌。所以，事實上這裡隱藏著1枚龍幣。





好奇怪！

←咦！這裡的牆壁，是鋼板部分的一角嗎?

到上面去

←連按A、B鈕，將瑪俐歐送往障礙牆的上面。

增加了！

←然後……你看，龍幣增加1枚了。



■悠斯達島　路線2

諾可諾可也會換衣服的

連烏龜都會改變裝扮

原是綠色諾可諾可



偷偷的放著紅龜殼



看立刻變成紅色諾可諾可

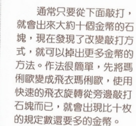


比方說有一個綠色的諾可諾可從前面走過來，瑪俐歐只要踏上這傢伙一次，這傢伙就會被龜殼扔出去變成裸體對不對?但是，過了一會兒，它又赤裸著身體神氣十足的走出來。這個時候就將預先準備好的紅色龜殼偷偷的放在綠色裸體的諾可諾可的前面試看看將會如何。諾可諾可立刻進入龜殼裏，而且竟然連伸出龜殼外的腳上所穿的鞋子都變成紅色。囂張的與龜殼做整體搭配嗎!?如此製造了紅色的諾可諾可。順便說明，這更衣秘技適用於所有顏色的諾可諾可



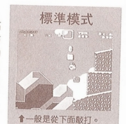
■帕尼拉多姆　路線3

使用飛衣敲打增加



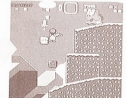
通常只要從下面敲打，就會出來大約十個金幣的石塊，現在發現了改變敲打方式，就可以掉出更多金幣的方法。作法很簡單，先將瑪俐歐變成飛衣瑪俐歐，使用快速的飛衣旋轉從旁邊敲打石塊而已，就會出現比十枚的規定數還要多的金幣。

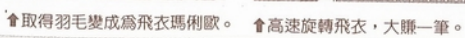
標準模式



↑一般是從下面敲打。







↑取得羽毛變成爲飛衣瑪俐歐。　↑高速旋轉飛衣，大賺一筆。



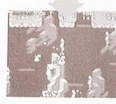
■多那茲平原　秘密路線1

古斯卡消失了!?

亂哄哄的一堆!!







在水中路線裏最讓人頭痛的就是古斯卡。討厭的慢慢的緊追不捨，逼得你拼命的四處亂跑，等到回過神時四周已經圍聚了相當數量的古斯卡。啊—已經完了!!但是，別那麼早就輕言放棄，其實這些古斯卡只要聚集數量超過太多時，有時候會發生突然的從畫面消失的怪異的現象。所以還是要拼命的掙扎奮鬥到底。



■多那茲平原　路線 4 及其他

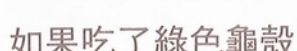
使用閃爍的龜殼能發揮 3 倍的威力

如果吃了紅色龜殼　從嘴裏噴火很痛苦？

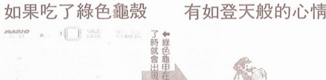


←紅色龜殼經常出現。最初僅是這個就足以讓人吃驚的。

←可以將遠距離的敵人打倒。好像正在打嗝的樣子。



如果吃了綠色龜殼　有如登天般的心情







←綠色龜甲在某種程度前進不了時就會出現。別錯過喲。

←飛在空中的感覺真好。耀西好像也很快樂。

諾可諾可的龜殼雖然不能吃下去，但是只要讓耀西銜著龜殼，就有各種的效果產生。紅色的龜殼能吐出火來，綠色的龜殼能夠長出羽毛飛到空中，而黃色的龜殼則會跳躍，等著地時引發地震將敵人震倒。

然而最厲害的應該就屬閃爍龜殼。只要讓耀西銜著這種閃爍龜殼，就能夠一次使出紅、綠、黃三種龜殼的效果，光憑這種威力，遭遇到任何敵人根本就不必害怕。

唯一的問題就是這種閃爍龜殼所出現的次數非常少。只要一找到，一定要將它逮個正著，並請愛惜使用。

需要注意的是耀西將它銜在嘴裏之後，習慣性的目標下一個食餌時就將嘴巴張開了。好不容易才得手的閃爍龜殼，就在耀西的嘴巴張開時變成火，轉眼之間就不見了。所以請各位一定要注意，並小心使用。

閃爍的龜殼具有全部龜殼的能力



這是閃爍龜殼

←閃爍不停的龜殼，相當噁心的東西。耀西的食欲實在令人恐怖，經常吃些這一類的東西。好吧，吃吃看吧！吃了之後才知道秘寶的實際效用。

這是火焰攻擊

←一下子出現了許多敵人時，只有以火攻擊最有效。但是這與扔擲龜殼掃平敵人的情況不同，此時沒有1UP的額外加分。這點請注意。

飛旋在空中

←能夠飛的時候，還是要從事各種冒險。天上隱藏有您料想不到的世界及秘寶喔。儘可能的到處飛翔調查。在這種情況下也有禁止使用的秘技哦。

大地都震撼搖動

←黃色的龜殼也相當有趣。耀西會一直跳躍著地時引起咚、咚的震撼。看到在一陣地面搖晃的地震裏敵人倒下去的情景，好舒服呀！耀西最適合表演這種特技。



■悠斯達島　路線 2 及其他

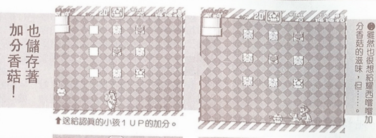
不能吃的香菇與可以吃的金幣

或許各位會認爲除了敵人以外，甚至連香菇、金幣都可以做爲耀西的食料，但是耀西也有不能吃的香菇與金幣。

所謂能夠吃的金幣是指當耀西吐出火焰打倒敵人時出現的金幣。這與浮在空中的金幣不同，只要耀西伸出舌頭，咕嚕就吃下去了。

所謂不能吃的香菇是指在加分舞台中出現的1UP香菇。在這裏，這香菇是好不容易才打拼得到的加分香菇，雖然也很想讓耀西嚐嚐味道，但是絕對不行，耀西連碰都不能碰。

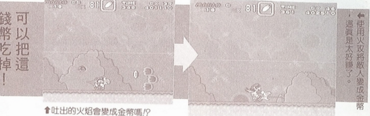
也儲存著加分香菇！



⬆送給認眞的小孩1UP的加分。

●雖然也很想給耀西嚐嚐加分香菇的滋味，但……。

可以把這錢幣吃掉！



⬆吐出的火焰會變成金幣嗎!?

←使用火攻將敵人變成金幣，這眞是太好賺了。



■悠斯達島　路線 2

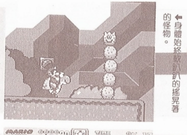
發現了奇怪的仙人掌！

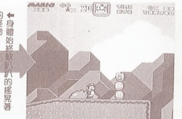
生長在悠斯達島的仙人掌，軟趴趴的令人感覺不舒服的傢伙。總覺得特別奇怪，經過多方試驗才知道它具有奇異的反應。

當瑪俐歐單獨一個人前往仙人掌的地方時，它就出現3個組合的外型，但是如果和耀西一起前往時，它却變成5個組合的威力強化外型。

再進一步深入的調查，又發現縱使耀西將仙人掌的臉部部份吃掉，它的臉都不會消失，由剩下來的身體最上部份再變成臉。

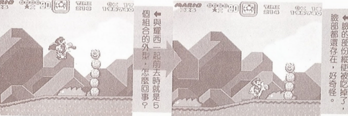
雖然並沒有裝備什麼固定的攻擊，但總覺得有些擔心，各位也一起調查看看。





←身體始終軟趴趴的搖晃著的怪物。

←瑪俐歐一個人單獨前往時是3個組合的外型。很可愛。



←與耀西一起前去時就是5個組合的外型，怎麼回事？

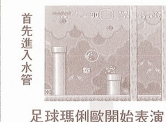
←臉的部份縱使被吃掉了，臉部都還存在，好奇怪。



■迷宮森林　路線 3 及其他

目標巴賽隆納！足球瑪俐歐

首先進入水管

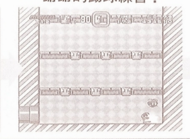


踩踏炸彈兵或古利風之後，就變得既能拿起來又能投擲，這點想必各位都已經知道了。現在，再將它們拿著進入加分舞台，古利風與炸彈兵仍舊是無法動彈而且變得硬梆梆的。

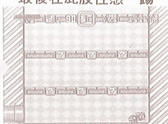
看到這個外型，會認為像什麼呢？對，就是足球。好，判定了是足球，就趕進行運球練習。如果玩膩了運球就換點新鮮的。往上踢踢看，還飛得眞高呢。克利彭具有彈性很能跳躍，可以拚命踢到膩了為止。

然而最後的秘技就是踢古利風的屁股。開始將古利風隔著牆壁之間與瑪俐歐之間反復運動，此時如果露出屁股就完成啦。

足球瑪俐歐開始表演



鏘鏘的踢球練習！

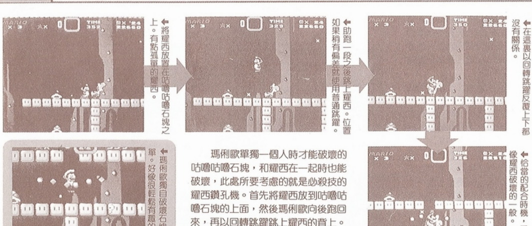


最後在屁股性感一踢



■帕尼拉多姆　路線 1 及其它

與瑪俐歐合體、必殺的耀西鑽孔機



↑將耀西放置在咕嚕咕嚕石塊之上。有點孤單的耀西。

↑助跑一段之後跳上耀西。位置如果稍有偏差就使用普通跳躍。

↑在這裏以回轉跳躍反覆上下都沒有關係。

↑瑪俐歐獨自破壞石塊非常簡單。好像很輕鬆有趣的打碎。

瑪俐歐單獨一個人時才能破壞的咕嚕咕嚕石塊，和耀西在一起時也能破壞，此處所要考慮的就是必殺技的耀西鑽孔機。首先將耀西放到咕嚕咕嚕石塊的上面，然後瑪俐歐向後跑回來，再以回轉跳躍跳上耀西的背上。就利用這股氣勢將耀西下面的石塊粉碎。

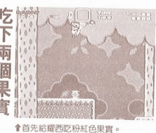
↑恰當的配合時機，看起來就像耀西破壞的一般。



迷宮路線　路線 1

雲朵消失，眞的跑掉了！

吃下兩個果實



↑首先給耀西吃粉紅色果實。



生出雲朵



↑吃了兩個之後生出雲朵。

到這兒來



↑接著來到樹木雜立的地方。

雲朵消失了？

↑看，雲朵消失了嗎？這傢伙是否眞的跑掉了。

耀西吃下兩個粉紅包果實之後，就會出現撒下金幣的雲朵。現在就為各位介紹消除掉這傢伙外型的秘技，與其說消除掉還不如說是躲藏起來比較正確一點。

騎著耀西一起到迷宮森林的路線 1 去，在這裏給耀西吃下兩個粉紅色的果實，讓它生出雲朵，帶著耀西一起走過前面正在成長中的樹林。這樣等到了雲朵在樹的這一邊而耀西與瑪俐歐在樹的對面之狀態時，就斷然的讓耀西跳躍，這麼一來結果會如何呢!?本來應該在樹林前面的雲朵被樹對面耀西的影子遮蓋住了。儘管不是什麼特別的把戲，但也很不可思議。

巧克力島　路線 1

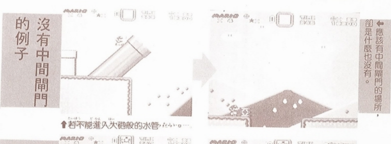
中間閘門有還是沒有！

介紹一種中間閘門忽有忽無的奇怪秘技。

前往巧克力島的路線 1，此路線裏有一個地方一進入水管，瑪俐歐馬上就會像大砲一般的被發射出來。其實就是這水管藏著某些秘密。

如果不進入水管就向前進，本來應該有中間閘門的地點，中間閘門沒有了。相反的，從大砲管發射出來之後再往那地點去，就有中間閘門。眞是非常奇特的情形。若是有自信，那樣就能直接過關，其它也就沒什麼特別要擔心的了。眞是奇妙的中間閘門。

沒有中間閘門的例子



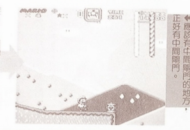
↑若不能進入大砲般的水管……。

↑應該有中間閘門的場所卻是什麼也沒有。

有中間閘門的例子



↑若進入大砲般的水管……。

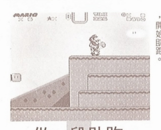


↑應該有中間閘門的地方，正好有中間閘門。



■多那茲平原　路線１

出現了難以想像的鑰匙孔囉!?



←騎上耀西、來到這個地點，開始助跑。

爲了讓秘密路線登場而使用的鑰匙，只要能得手，將鑰匙插入鑰匙孔就可以啦。有關這點在指導手册上有介紹。在實際的遊戲裏，將鑰匙插入鑰匙孔之後，鑰匙孔就會變大，可以看到瑪俐歐進入其中的實地演出。但是，這項精彩演出，必須是瑪俐歐不在的時候出現鑰匙孔才行。

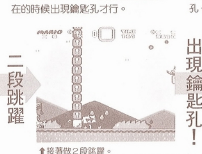
從多那茲平原的路線１有鑰匙孔的地點稍爲前面些，騎上耀西做２段跳躍。於是瑪俐歐就消失到畫面外（如果沒有消失，再重來一次）。到了畫面外，瑪俐歐應該是位於鑰匙的附近，所以要邊按Ｙ鈕，邊向右邊移動。然後就會突然的在畫面正中央出現一個巨大的鑰匙孔。

做一段助跑



←猛按Ｙ鈕，在綠色水管上面，讓耀西跳躍。

二段跳躍



↑接著做２段跳躍。

出現鑰匙孔！

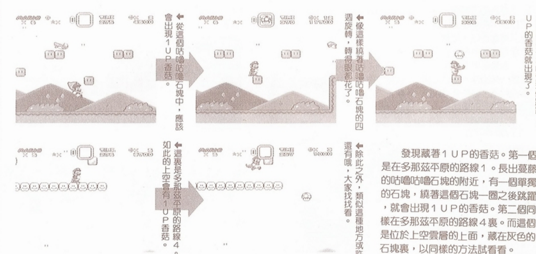


↑轟的出現了巨大的鑰匙孔。



■多那茲平原　路線１

尋找出隱藏於單獨石塊的1UP香菇



←最後在石塊的旁邊做跳躍，１ＵＰ的香菇就出現了。

←像這樣繞著咕嚕咕嚕石塊的四週旋轉，轉得眼都花了。

←從這個咕嚕咕嚕石塊中，應該會出現１ＵＰ香菇。

←除此之外，類似這種地方或許還有哦，大家找找看。

←這裏是多那茲平原的路線４。如此的上空會有１ＵＰ香菇。

發現藏著１ＵＰ的香菇。第一個是在多那茲平原的路線１。長出蔓藤的咕嚕咕嚕石塊的附近，有一個單獨的石塊，繞著這個石塊一圈之後跳躍，就會出現１ＵＰ的香菇。第二個同樣在多那茲平原的路線４裏。而這個是位於上空雲層的上面，藏在灰色的石塊裏，以同樣的方法試看看。

■乳酪橋　路線１及其他

抵達終點線的對側

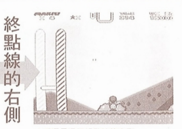


←如果是飛衣瑪俐歐就可以到終點線的對側。

飛到畫面外

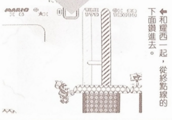
↑以飛衣瑪俐歐飛到畫面外。

終點線的右側



↑看這是過了終點線的右側。

從下面前往



←和耀西一起，從終點線的下面鑽進去。

各路線的最後都有終點線，即使是從双桿的上方經過，也算是穿過終點線。而且可以使用某些方法到達終點線的對側。

一個方法是以飛衣瑪俐歐的狀態通過畫面外。如果瑪俐歐跳過比畫面上的分數表示還要高的位置，即使通過終點線地點，也不算數，但是，只要稍微低飛一點，就當你通過了，請各位注意。

另一個方法是從下面過去，這個方法只能在特定的路線施行，就是乳酪橋的路線１。

在這裏一定要與耀西一起，鑽入終點線的下面，從此處做二段跳躍上終點線的右側。哇，那耀西不是被遺棄了……。

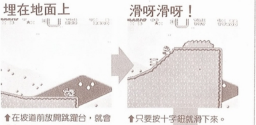


■巧克力島　路線１

滑溜跳躍

埋在地面上

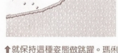
滑呀滑呀！



↑在坡道前放開跳躍台，就會埋在地上。

↑只要按十字鈕就滑下來。

巧克力島的路線１的坡路，將跳躍台搬運到此處，埋在地面上讓它立著，然後放開跳躍台。如果一切順利，跳躍台會嵌在地面，此時試著從坡上滑下來。就以滑溜梯的姿態做跳躍。

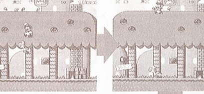


↑就保持這種姿態做跳躍。瑪俐歐的滑梯秀。



■悠斯達島　耀西家

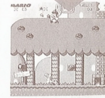
瑪俐歐變成豬!?



↑首先到悠斯達島上的耀西家去。

↑在耀西的家做２段跳躍。就像這樣，跳躍、跳躍。

爲各位介紹一種將瑪俐歐變成豬的秘技。首先與耀西一起到耀西的家去，然後做２段跳躍，當然，瑪俐歐這時候就飛躍到上面有小鳥的附近，而瑪俐歐的臉前面正好有小鳥，於是看起來就像極了豬臉。



↑什、什麼，瑪俐歐的臉變成豬了……。好恐怖。

■悠斯達島　路線 1

耀西的舌頭是？

耀西的舌頭伸出來，可以吃下各種東西，雖然僅只如此而已，其實在這上面還藏著許多秘密。

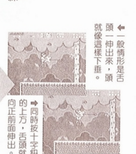
普通情形是按Y鈕，舌頭一伸出來，耀西就把頭抬起來，這樣就可以吃到下面方向的東西。

但是，如果耀西的舌頭要伸出來時，按十字鈕的上方，這樣頭就不會抬起來，而只伸出舌頭，因此，就可以吃到正前面的食物。這招很具技術性，請各位務必熟練。

什麼都吃



⬆首先必須騎著耀西。



⬅一般情形是舌頭一伸出來，頭就像這樣下垂。

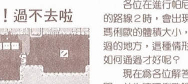
➡同時按十字鈕的上方，舌頭就向正前面伸出。



■帕尼拉多姆　路線 2

再狹窄都安啦

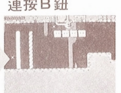
咦！過不去啦



各位在進行帕尼拉多姆的路線2時，會出現以超級瑪俐歐的體積大小，無法通過的地方，這種情形究竟要如何通過才好呢？

現在為各位解答這個疑問，首先讓瑪俐歐蹲下，然後邊按十字鈕的斜下方邊跳躍。如此而已。

蹲下來進入



連按B鈕



■迷宮森林　路線 1

跳躍台的悲劇

是跳躍台

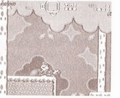


普通只要從敵人的上面踩過去，就可以擊倒敵人，但是，偶爾這道理也有不通用的情形發生。就是跳上跳躍台的時候。於跳躍台上正在做跳躍時，正好下面有敵人通過，而瑪俐歐就好像騎上耀西那般的坐在敵人身上，只有損傷一途啦。

跳躍跳躍跳躍



哇！被幹掉了



■悠斯達島　耀西家

與耀西一起回家





單獨一個人去耀西家，會看到耀西的留言，但是如果是和耀西一起去，則會看到不一樣的留言，ONE POINT ADVI-SE，由此可獲知攻略的提示。這兒藏著有出人意料的秘密。

獲得攻略提示

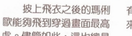


■多那茲平原　鬼屋

瑪俐歐下不來？

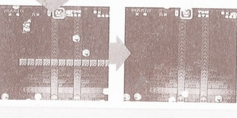
披上飛衣之後的瑪俐歐能夠飛到穿過畫面最高處。儘管如此，這也總是有限度，遲早都必須降落下來的。

但是，在多那茲平原的鬼屋中發現了有個地方瑪俐歐做跳躍之後，始終都不會落下來。這種情形如果按下十字鈕的左邊，瑪俐歐就一定會再回來。瑪俐歐一定是在哪裏躭擱忘了下來。







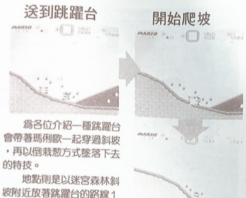




■迷宮森林　路線 1 及其他

跳躍台到地面下!!

送到跳躍台　開始爬坡



為各位介紹一種跳躍台會帶著瑪俐歐一起穿過斜坡，再以倒栽葱方式墜落下去的特技。

地點則是以迷宮森林斜坡附近放著跳躍台的路線1最容易實行。在這裏將瑪俐歐送往跳躍台朝向斜坡跑去，跳躍台就會慢慢的沈下斜坡。最後終於墜落到下面。

■悠斯達島　路線 2 及其他

終於成功囉！達成最高分!!

在此贏得分數

⬅贏得分數最適當的地點，出人意外竟是一開始的時候。

電視遊樂器通秘技班的諸君，不分晝夜熱心研究秘技的結果，經過19小時又40分鐘後終於達到最高分成功了！分數是9999990分！

為了一邊探查秘技一邊遊戲，應該無法一心一意的得取分數，故需要花費相當的時間。在編集部裡的人們，有很多人在工作閒暇之餘接近瑪俐歐，其中，以得取分數為目的，燃起熊熊烈火的也大有人在。

最初，各式各樣的得分方法，也會被相繼的淘汰，最後，大體上只會掙結成一種形式。在這裡介紹的，是在編集部內殘餘的得取分數方法。讓我們一起，好好的看吧！

取得龜殼跳躍

⬅取得這個紅色龜殼，跳到更上面。

敵人全數消滅了

⬅將龜殼往前面推出，就使敵人全數殲滅。

再重新開始



⬅然後立刻脫離路線，再次開始。

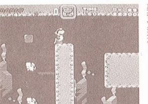
■悠斯達島　路線 2 及其他

秘　每次都可以贏得1000點的分數

介紹各位一種每次有1000點，而且能夠無限制的贏得點數。

進行這種秘技的先決條件是要具備有飛衣羽毛與火球花。以飛衣瑪俐歐的狀態下預備秘寶是火球花就可以，或是相反也可以。這種狀態下，使用２段跳躍之類的，讓瑪俐歐位於預備秘寶視窗的正下方位置。如此就已經準備完了。

在此處按SELECT鈕，於是預備秘寶就會從視窗裏飛出來，而位於正下方的瑪俐歐正好接住，得到1000點。然後再將從前得到的威力強化的秘寶再放入視窗裏，對，就是這種狀態下連按SELECT鈕，如此一個接一個的替換秘寶，就能各有1000點的得分。



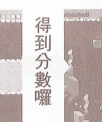
←飛衣瑪俐歐的狀態，視窗裏有火球花。

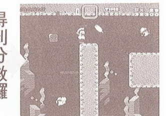
這位置是關鍵



←像這樣將瑪俐歐放在視窗正下方的位置。

按SELECT鈕





↑按SELECT鈕　取得1000點的分數。

得到分數囉

↑如此繼續下去。時間爲何暫停了？

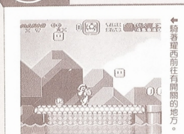
■悠斯達島　路線 2 及其他

秘　開關再度復活……

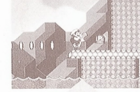
爲各位介紹一種能使踏過一次的開關再度復活的秘技。

其方法是踏過之後立即使用Ｙ鈕，讓耀西吃已經壓壞的開關，如果能巧妙的含在嘴裏，就成功啦。

再將嘴裏含的東西吐出來，就是已經復活的開關。當然，再踏一次，還可以使金幣再變爲開關。



←騎著耀西前往有開關的地方。

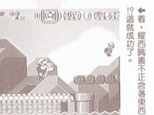


←吐出來看看。哇，這傢伙是復活過來的開關。

←先做一段助跑，再猛然的踩踏開關。



←在稍微走過頭的地方回頭，按Ｙ鈕吃下已經壓扁的開關。

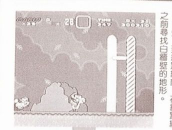


←看，耀西嘴裏不正含著東西嗎!?這就成功了。

■悠斯達島　路線 2 及其他

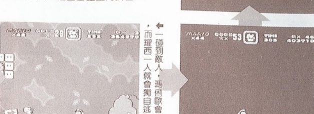
秘　過關時耀西會橫越畫面跟著過來

發現了舞台過關之後，耀西會從後面追趕過來的技巧喔。首先要騎著耀西一起到終點線的前面。因爲後面有牆壁，耀西即使要逃走也會再回來，所以要朝向行進方向的相反方向等著。這種狀態下一碰到敵人，耀西就會朝向終點線相反的方向逃走。而瑪俐歐一過了終點線之後不久，耀西會碰壁再折回。



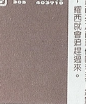
←首先，到終點線前，在終點線之前尋找白牆壁的地形。

←在過關時的畫面，耀西會突然出現。



←向後的狀態等待敵人，進行的方向耀西先超過終點線。

←一碰到敵人，瑪俐歐會跳起來，而耀西一人就會獨自逃跑。



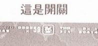
←耀西來之前瑪俐歐若過了終點線，耀西就會追趕過來。



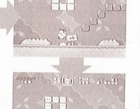
■悠斯達島　路線 2 及其他

秘　拿起已踩壞的開關

這是開關







各位都已經知道如果按Ｙ鈕，就可以拿起龜殼或開關。

其實，即使是已經按過一次的開關也都可以拿起來。一按下開關之後，立即邊按Ｙ鈕邊往旁邊移，僅是如此而已，可是，持有時卻只是一瞬間而已。

但是只能夠拿一會兒。而且雖然拿著它卻一點用處都沒有，眞可悲。

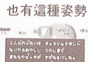
■開始

秘　瑪俐歐擺姿勢

所謂出現遊戲開始訊息的畫面，其畫面是靜止狀態，而且瑪俐歐也是不能移動的，所以蠻單調的。這技巧是特別爲那些認爲至少給瑪俐歐來點有趣的姿勢的人介紹的。方法其實很簡單。

首先，選擇玩家，於是畫面會改變，大約１秒鐘之後出現訊息視窗。這視窗一出現，一切就呈靜止狀態，所以在這之前讓瑪俐歐跳躍，於是就會在跳躍途中靜止，這種獨創性的開頭畫面十分有趣哦。

也有這種姿勢







←在視窗出現之前按著Ｂ按鈕不放。



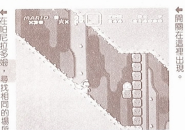
➡試著作各種動作，創造您獨有的畫面。



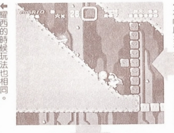
■帕尼拉多姆　路線 2

瑪俐歐陷入地底下！

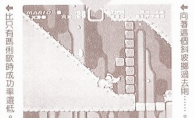
如果熟練鑽入地底的特技，這樣的玩法也可以哦！



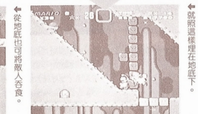
開關在這裡出現。



在帕尼拉多姆，尋找相同的場所。



向著這個斜坡擲過去則……。



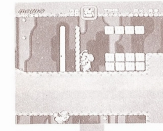
就照這樣埋在地底下。

這是相當特別的大技巧喔，瑪俐歐潛入地下的秘技。這項秘技所需具備的東西是咕嚕咕嚕石塊與飛衣。

一發現了有許多咕嚕咕嚕石塊的場所，就披上飛衣，在其週邊不斷的重覆回轉跳躍。然後逮到恰當時機時，瑪俐歐就咻的鑽進地下去了囉。

即使在地下，瑪俐歐仍舊自由自在的四處行動。要出來時，可以從任何地方自由飛出，所以請各位儘管放心嚐試看看。

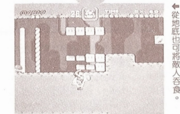
這個也還適用於與耀西一起進入地下的模式與將開關埋入地下的模式。耀西的基本操作與前述相同。而開關只要在照片的位置投擲出去就可以埋進去了。開關埋入地下之後，還可以自地下按開關哦。



耀西的時候玩法也相同。



比只有瑪俐歐時成功率還低。

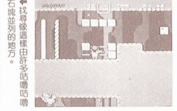


從地底也可將敵人吞食。

要使用鑽入地底的特技，這些是基本的模式！



找尋像這樣由許多咕嚕咕嚕石塊並列的地方。



而在其周圍，則一個勁的反覆不停地跳躍。

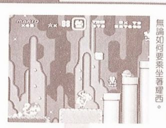


這一來，不可思議地！瑪俐歐就進入地底了！



■悠斯達島　路線 2 及其他

把水管裡的比巴群吃了



雖然從那裡帶來都好，但無論如何要乘坐著耀西。

食慾旺盛的耀西，無論是任何東西都是一口就吃下去，簡直是一嘴饞就不擇食了。如此嘴饞的耀西，終於連比巴群都給吃了下去了！

暫且先騎著耀西到有比巴群的水管去，在此處緊靠著水管。如果是瑪俐歐緊緊靠著水管，則比巴群就不會從水管中出來，但是比巴群還在水管裏面。

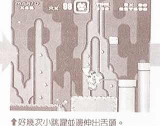
所以在此處要邊做小跳躍，邊按Ｙ鈕，讓耀西的舌頭伸出來，就可以吃到水管裏的比巴群。

附帶一提，這個技巧，時間性的掌握稍微有點嚴格，多做幾次小跳躍及反覆將耀西的舌頭伸出來，多練習就能技術純熟。

發現比巴群

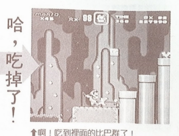
乘坐著耀西到有比巴群的水管。

要吃囉！



好幾次小跳躍並邊伸出舌頭。

哈，吃掉了！



啊！吃到裡面的比巴群了！



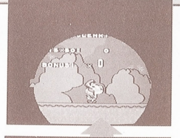
■悠斯達島　路線 2 及其他

嘴饞的耀西又在吃了



依舊是饞嘴耀西的話題！這回要談的是什麼呢!?瑪俐歐路線過關，過了片刻後吃了東西。

首先，在終點線附近，讓耀西吃了些東西，只是些不能立刻吞嚥下去的龜殼等，在那兒稍微等會，然後再走向終點。路線過關之後的瑪俐歐，在平靜時耀西卻把剛剛吃的東西含在嘴裡咀嚼。









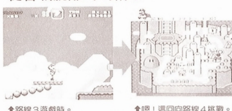
● 秘技篇



■悠斯達島　地圖畫面及其他

泡溫泉去吧！

從苦戰脫離的瑪俐歐



⬆路線３遊戲時。

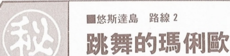
⬆嗯！這回向路線４挑戰。

送走了大魔王庫巴，連續與敵人戰鬥的瑪俐歐，偶爾也要稍事休息一下。在地圖畫面上前往悠斯達島的路線４去。

看，瑪俐歐好像正在享受溫泉浴。耀西也一起去享受享受吧。



⬆享受溫泉浴，享受生活。



■悠斯達島　路線２

跳舞的瑪俐歐



⬆與耀西一起去吧！



⬆跳上去敲打正在飛的哈提那石塊。

悠斯達島的路線２裏有一處地方有６個長羽毛的哈提那石塊。與耀西前往這兒，然後在畫面的上方敲打哈提那石塊，其上面只搭載著瑪俐歐而已。

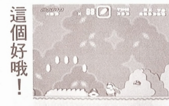
於是瑪俐歐哆哆嗦嗦的直發抖，看起來簡直就像在跳舞一般。

⬆若能作出這麼大小的縫隙，瑪俐歐就會開始跳舞。

■悠斯達島　路線２及其他

龜殼變成秘寶囉！

這個好哦！



⬆嗯！碰到這樣的龜甲，並不是很好。

瑪俐歐通過終點線時，如果能巧妙的將橫木切斷，就可以得到星星。若沒有將橫木切斷，則橫木會變成金幣。這應該算是「超級瑪俐歐」的常識！其實在通過終點線時還藏有許多秘密哦。

緊按著Ｙ鈕，瑪俐歐就可以拿著龜殼或開關之類的移動，這點各位都已經知道了。現在再試試看讓瑪俐歐在通過終點線時拿著龜殼或開關將會發生什麼狀況。

瑪俐歐原本拿在手上的龜殼或開關，竟然搖身一變，成了秘寶!?

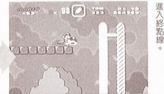
下次通過終點線時可別忘了帶龜殼什麼的。



拿著龜殼……

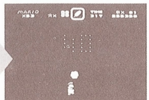
⬆按著Ｙ鈕慢慢接近龜殼，突然將其覆住。

若進入終點線…



⬆持著龜甲，邁向終點線。進入終點線。

成為秘寶



⬆啊！緊握著的龜殼應該是秘寶吧！

11. 請對這本特輯提出你的改善建議，供我們下一次製作特輯的參考。

12. 在新的一年中，你對SFC的期望？

廣告回信
台灣北區郵政管理局登記證
北台字 2673 號

縣市　鄉鎮市區　路(街)　段　巷　弄　號　樓

讀者問卷調查表
(SFC特輯１)

尖端出版有限公司
台北市辛亥路一段112號２樓

• YA! Super Famicom特輯１問卷調查表

1. 對於這本特輯的製作，你最滿意的是：

□內容取材□版面編排□用紙□印刷□文字撰述

2. 對於這本特輯的單元內容，你最滿意的是：

□SFC年表□硬體介紹□開發者的話□軟體篇□預告篇□廠商見聞錄 □雷莎出擊完全攻略□諸神紀世攻略指引

□超級瑪俐歐秘技

3. 這本特輯你是從什麼地方購買的？

□電視遊樂器專賣店□書店□統一超級商店□劃撥郵購□其他 ______________________

4. 你最喜歡的SFC遊戲軟體是：

① ______________ ② ______________ ③ ______________

5. 你最喜歡的SFC遊戲主角是：（如超級瑪俐歐中的瑪俐、雷莎出擊的雷莎）

① ______________ ② ______________ ③ ______________

6. 你最喜歡的SFC遊戲背景音樂是：（如沙羅曼蛇Ⅲ、快打旋風Ⅱ）

① ______________ ② ______________ ③ ______________

7. SFC將有許多移植自電動版的名作，你最期盼移植的遊戲是：

① ______________ ② ______________ ③ ______________

8. SFC將有多款在任天堂主機中知名軟體的續作，你最期盼的作品是：

① ______________ ② ______________ ③ ______________

9. 其他在SFC發行表的遊戲中，你期待哪些遊戲的早日推出？

① ______________ ② ______________ ③ ______________

10. 請填上您個人資料，以利本社贈獎聯絡：

性別：□男 □女

年齡：□10歲以下 □10～15歲 □16～20歲 □20～30歲 □30歲以上

地區：□北部 □中部 □南部 □東部 □離島 □海外

會員編號：

學歷：□小學 □國中 □高中 □大專 □研究所

職業：□學生 □公務員 □軍人 □製造業 □自由業 □服務業 □其他

所持有機種：□任天堂 □磁碟機 □NEO・GEO □PC-E □CD-ROM² □PCE-SG □PCE-GT □LYNX □SEGA M.D. □Game Boy □Game Gear □IBM PC □其他個人電腦

聯絡電話：______________ 姓名：______________

本調查表請於3月10日前寄回本社



超級任天堂





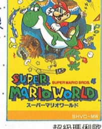
●全省統一售價

5980元

●含主機●SHVC-007 AV 連接線

●AC 變壓器一個。

★徵求全省特約店★



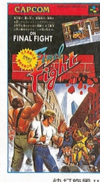
超級瑪俐歐



F-ZERO



諸神紀世



快打旋風II



沙羅曼蛇III

爆破精靈



飛行俱樂部



SD英雄挑戰

任天堂株式会社

台灣總代理

溥天股份有限公司

地址：台北市民權東路512號 2F
TEL：(02)5017911